2CD!

…ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

AGOSTO 2000 • $7,90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222

AÑO 3 • NUMERO 34



EN LOS CD DE ESTE MES:
Los demos de Vampire, KISS Psycho Circus, Dino Crisis, Star Trek Voyager: Elite Force, The Longest Journey, Infestation, y muchos más!

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

¡Vuelve una de las sagas más queridas de todos los tiempos!

Y EN ESTE NUMERO:

Commandos 2: un espectacular preview!
Además: Starship Troopers, Gothic, SimsVille y Project Eden.

Midtown Madness 2: imágenes exclusivas

Diablo 2: bajamos al infierno y te mostramos cómo es!
Además los reviews de: Deus Ex, Icewind Dale, Shogun: Total War, y mucho más!

EDITORIAL POWER PLAY www.editorialpowerplay.com



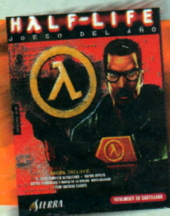
IMPERDIBLE! LAS GUIAS ESTRATEGICAS COMPLETAS PARA DEUS EX Y METAL FATIGUE

EN OFERTA

envío gratis

En Diablo II, a través de cinco fantásticos personajes, los jugadores exploran un mundo lleno de tinieblas, donde proliferan los villanos más sanguinarios del planeta.



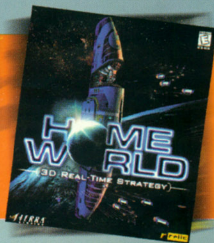


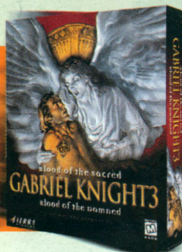
Half-Life Game of the Year Edition

Más de 40 publicaciones le han dado el premio "Game of the Year" a Half-Life. Esta nueva versión incluye: Team Fortress Classic, modelos para diversos jugadores y mapas, teconología mejorada y todas las características originales del primer Half Life.

Homeworld

Sierra Studios presenta con orgullo Homeworld, la nueva dimensión en combate espacial. Estrenada por Vancouver B.C.-base de Relic Entertainment-, esta sublime propuesta combina géneros ya existentes para crear una experiencia totalmente nueva en juegos de ordenador. Homeworld -un paso adelante en el juego y la tecnología- presenta simultáneamente gráficos de calidad cinemática, asombrosos efectos especiales, naves brillantemente detalladas y una interfaz innovadora.





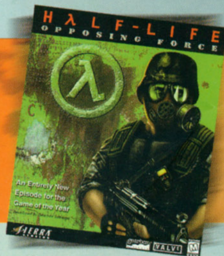
Gabriel Knight III

El best-selling de las series de aventuras está de vuelta con una venganza. Escrita por la diseñadora de juegos Jane Jansen, la continuación al "Juego del Año 1997" y "Juego de Aventura del Año 1996 " (PC Gamer), es una historia de misterio que dejará a los devotos de Gabriel Knight y a los nuevos jugadores ávidos de nuevas entregas.

Half Life Opposing Force

Half-Life ha sido elegido "Juego del año" por más de 40 publicaciones, y nombrado "El mejor juego de acción en 3D jamás realizado" por la revista PC Gamer.

Ahora hay un nuevo episodio para el juego del año: Half-Life: Opposing Force. Con nueva tecnología y acción visceral, Opposing Force lo lleva a la facilidad de investigación Black Mesa como un especialista militar que debe eliminar a Gordon Freeman.



DIABLO II

Una revisión a fondo como se merece este nuevo juego de Blizzard!

Pag. 44

EDITORIAL

¡Bienvenidos, amigos! Hoy tenemos varias novedades para ofrecerles, así que vayan preparando ojos y cerebro (los que tengan, estee...) para recibir un portentoso bombardeo de información.
Escape from Monkey Island es uno de los juegos que más esperamos no sólo aquí en nuestra redacción sino en toda la Argentina y en el resto del mundo. ¿Por qué? Porque las aventuras gráficas son las preferidas de muchos y porque, además, Guybrush Threepwood es el más querido antihéroe del género. ¡Todos queremos saber qué líos lo esperan al desembarcar en Melee Island luego de su noche de bodas con Elaine... y para que vayan soportando la espera hasta la primavera, les hicimos un informe especial con las últimas noticias acerca de Guybrush, el pirata zombie LeChuck y el resto de la compañía. A propósito, se nos ocurrió esconder al monito Jojo Jr. en algún lugar de la revista, y al que lo encuentre le tenemos reservada una sorpresa... así que busquen a conciencia. Jojo Jr. puede estar en cualquier nota o en las publicidades. Busquen. ¡El primero que mande un mail con la ubicación exacta de Jojo Jr. será el elegido! Ah, Jojo es parecido al macaco de la página contigua.
Commandos 2 es otro de los títulos que nos tienen desesperados. Ya habrán visto el video del mes pasado. Encontrarán un Preview de dos páginas completas junto a otros juegazos como Proyect Eden y Starship Troopers. ¡Por otro lado, estuvimos jugando a la Beta de Midtown Madness, gracias a la gente de Microsoft que nos la facilitó, y les contamos que pinta mega espectacular! Vean la Galería para tener un ligero anticipo de lo que nos espera.
Los juegos de rol este mes pisan fuerte con la llegada de Deus Ex, Diablo II y Icewind Dale. Basta con que vean los Reviews que hicimos para comprobar que el género atraviesa por una época sin precedentes. ¡No dejen de probar esas joyitas, aunque no sean adictos a los RPG! Son una excelente manera de introducirse al género. De Deus Ex también encontrarán una guía junto a la de otro juego espectacular: Metal Fatigue.
En la sección de Hardware verán noticias sobre los chips de video más nuevos y sobre la batalla entre los microprocesadores de las compañías líderes; y en El Jinete Sin Cabeza les preparamos un informe sobre el nuevo sistema operativo Windows Millennium Edition, ya próximo a tocar suelo argentino.
Y hay todavía más novedades: Los Irrompibles ya tienen su propia sección, dado el éxito indiscutido que tienen estos nobles valientes entre nuestros lectores, y se ha sumado un nuevo colaborador a nuestro grupo de redactores, el "profesor" Fernando Martín Coun, que hasta hace poco nos escribía cartas para el correo de lectores. Ahora lo pusimos a laburar, qué tanto. Además le damos la bienvenida formal al equipo de XPC a nuestro ya viejo amigo Rodolfo "Fito" Laborde, quien colabora asiduamente con nuestras revistas hermanas, Next Level, Next Level Extra y Nuke. También lo pusimos a laburar. Concurso: ¿Quién es el Ninja que aparece en NukeTV? Si no saben de qué estamos hablando, tienen un trailer del programa mencionado en uno de los dos XCD que acompañan este número. ¡No se lo pierdan!
¡Hablando del doble Xtreme CD, este mes los encontrarán más completos que nunca y llenos de alegría para disfrutar durante todo el mes! Tienen las demos más recientes, los mejores patches (por ejemplo el esperado Vampire, los de Diablo II y el de Daikatana, por mencionar sólo algunos), tienen juegos freeware para cargar en la oficina sin que el jefe los vea (miren ese Pacman y lloren de nostalgia, viejitos), wallpapers, add-ons y herramientas como ACDSee, mIRC y Odigo... ¡no pierdan más tiempo y metan esos discos en la lectora, porque se van a sorprender! Entre ambos XCD les brindamos casi 2 GB de data (agradezcan a la tecnología de compresión, ¿eh?). ¿Alguna pregunta? Como siempre, los esperamos en xtremepc@ciudad.com.ar, y si quieren, dense una vueltita por nuestro nuevo site en www.editorialpowerplay.com. Hasta la próxima.



XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

AGOSTO 2000

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti, Martín Varsano

PROGRAMACION INTERFACE XCD

Diego Alberto Esteves

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS

Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

EL EJERCITO DE LAS TINIEBLAS

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla, Máximo Frias, Pablo Benveniste, Rodrigo Peláez, Mario Marincovich

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Mariano Firpo, Pablo Balut, César Isola Isart, Pedro F. Hegoburu, Fernando M. Coun, Diego Vitorero, Maximiliano Ferzzola, Rodolfo A. Laborde, Sebastián Riveros

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103 Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36 Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Editorial Power Play®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Enamorados de Cleopatra

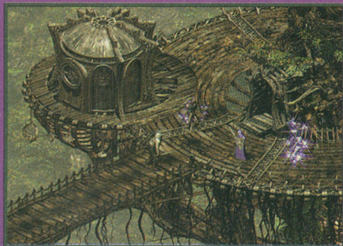
La expansión oficial del aclamado Pharaoh de Impressions Games ya se encuentra a la venta. Al igual que Pharaoh, Cleopatra tiene como principal objetivo la construcción y posterior desarrollo de ciudades durante la época antigua del imperio egipcio. Las cuatro nuevas campañas abarcan los reinos de los famosos Tutankhamon, Ramses II y, por supuesto, el espectacular imperio de la bella Cleopatra.

Los jugadores tendrán que preocuparse, entre otras cosas, de protegerse de los enemigos de Egipto, como es el caso de los Romanos y otros pueblos que históricamente enfrentaron a la gente del Nilo. El pack trae nuevos edificios y unidades, incluyendo granjeros, pintores y artesanos de tumbas. Nosotros ya lo estamos jugando y pronto les haremos conocer el veredicto.



Novedades sobre Arcanum

Troika Games, los desarrolladores del inminente RPG conocido como Arcanum, lanzarán a la calle antes de fin de año un editor para el juego. Los detalles del mismo, incluyendo una buena cantidad de fotos y un arsenal de preguntas y respuestas, están a disposición en la página oficial de Sierra Studios (http://sierrastudios.com).



Daikatana ya dispone de un parche...

Recientemente fue lanzado un pacth para el juego de John Romero, Daikatana. ¡Falta que le hacía!

Ojo, si parchan el juego con este patch, algo casi imprescindible, los juegos salvados con anterioridad ya no servirán. Tendrán que comenzar de nuevo. Pero la lista de arreglos y mejoras es tan grande que igualmente conviene. Por ejemplo: se puede opcionalmente grabar en cualquier parte (basta de gemas al estilo consolas), Mikiko y Superfly ahora pueden atravesar portales y seguirnos, anda mejor en las tarjetas Voodoo, todos los bugs del mapa han sido removidos, hay algunos sonidos nuevos, etc. También agrega nuevas mejoras: en modo cooperativo, los monstruos ajustan su fiereza a la cantidad de jugadores, hay un nuevo sistema de selección de armas más cómodo, hay un modo "Instagib" para Deathmatch, CTF y DeathTag en el cual empezamos cada vez con un arma diferente, etc. El patch ocupa 43 MB y lo encontrarán en uno de nuestros XCD de este mes. ¡Suerte!

Soldier of Fortune y una expansión gratis

Raven planea lanzar una expansión gratis para Soldier of Fortune que implementaría nuevos modos multiplayer y arreglaría algunos errores menores del programa.

La expansión se llamaría Soldier of Fortune Gold y estaría disponible desde la página oficial del juego para que cualquiera pueda bajársela en forma gratuita pero, por supuesto, llegado el momento la encontrarán en alguno de los XCD.



Además de incluir nuevos modos para jugar en multiplayer, esta expansión arreglaría un par de bugs de la versión original, entre otros extras, y recién estará disponible para fin de año. Así que vamos a tener un MIllennium bastante sangriento...

Se viene la secuela de Alien versus Predator

Fox Interactive y Monolith Productions se encuentran trabajando en una de las secuelas más esperadas por los fans de los cazadores de cabezas y la reproducción pectoral. Este nuevo Aliens versus Predator está siendo desarrollado con una versión avanzada del engine conocido como "LithTech". Según algunos comentarios hechos por David Stalker (productor de Alien versus Predator), esta nueva tecnología aportada por el engine que originalmente viéramos en Shogo: MAD, y que ahora podemos apreciar en la demo de KISS Psycho Circus, está logrando impresionantes avances especialmente en la parte gráfica, lo que sin duda va a ayudar a una ambientación más realista y, por consiguiente, a pegarnos un julepe espectacular. ¡A preparar los baberos!

LOS ARCHIVOS SECRETOS DE XTREME PC



DURGAN A. NALLAR

Alias: Dan
Fecha de Nacimiento: 19 de Julio de 1967
Géneros preferidos: Aventuras Gráficas, Arcades 3D.
Clásicos favoritos: Half-Life, Fallout, Monkey Island.
Música: Mozart, Rage Against The Machine, Charly García, Illya K., The Beatles. Pink Floyd.
Hobbies: Los juegos, la lectura, el cine. La Playboy.
Hobbies no reconocidos: Revolear aceitunas en los restaurants y practicar el salto del ropero.
Personajes top: Larry Laffer. Mafalda. La Coca Sarli.
Lo que ama: La tecnología, el frío, la oscuridad. La niebla. La ropa negra. La competencia. ¡Las milanesas con fritas!
Lo que odia: El calor, la luz del sol, el ajo y los espejos (es obvio). Las flores. Los culebrones venezolanos, las supersticiones, la hipocresía. Los Backstreet Boys.

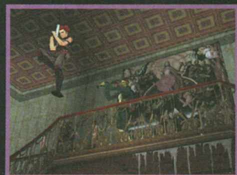
NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Halo confirmado para PC

A pesar de los rumores que circulaban diciendo que luego de que Microsoft adquiriera a Bungie Software, desarrolladora de Halo, uno de los juegos más impresionantes que hayamos visto y uno de los que esperamos con muchas ganas, sería cancelado para formar parte del lanzamiento de la futura consola X-Box, ya es oficial mediante un comunicado de prensa de la gente de Microsoft que Halo sí será publicado para PC y Macintosh poco después del estreno de la consola. Una noticia realmente excelente.

The Devil Inside en castellano

Al cierre de esta edición recibimos un envío de Centro Mail conteniendo varios juegos de reciente aparición en el país, entre ellos el muy buen arcade/aventura llamado The Devil Inside, traducido al castellano, para que todos puedan disfrutar del juego. Como recordarán si leyeron nuestro review del juego en su versión en inglés, se trata de personificar a un reportero de lo oculto, capaz de convertirse en una Deva, un demonio hembra con la habilidad de volar, mientras recorre una mansión repleta de muertos vivientes al tiempo que es televisado para una audiencia especialmente morbosa.



LANZAMIENTOS NACIONALES



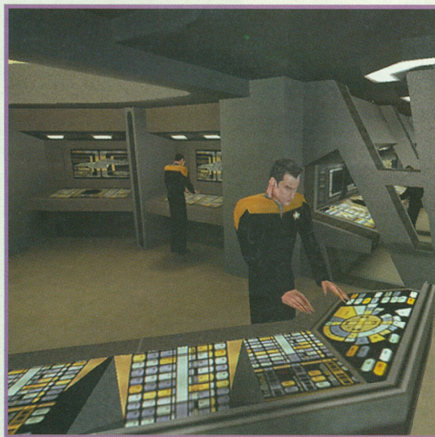
UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TITULOS PROXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAIS

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
I-War Defiance	Estratégicos	Infogrames	Tele Opción
Vampire: The Masquerade	Aventuras / RPG	Activision	Tele Opción
Total Air War	Simuladores	Infogrames	Tele Opción
Rolcage 2	Acción / Arcades	Psygnosis	Microbyte
Diablo II	Aventuras / Rpg	Blizzard	GTC Ribbon
SimCity World Edition	Simuladores	EA	Microbyte
Starlancer	Simuladores	Microsoft	Microsoft
Tiger Woods PGA Tour	Deportivos	EA Sports	Microbyte
Test Drive Off Road 3	Acción / Arcades	Infogrames	Tele Opción
Traitor's Gate	Aventuras / RPG	FX Interactive	Centro Mail
Time Machine	Aventuras / RPG	Cryo	Centro Mail
MDK 2	Acción / Arcades	Interplay	Edusoft
PCFútbol 2000	Deportes	Dinamic	Centro Mail
Imperium Galactica II	Estratégicos	GT Interactive	Edusoft
Dark Reign 2	Estratégicos	Activision	Tele Opción
The Devil Inside	Aventuras / RPG	Cryo	Centro Mail
Demolition Racer	Acción / Arcades	Infogrames	Tele Opción

Star Trek: Elite Force

Si bien todavía el anuncio de la Edición Especial de Voyager: Elite Force -cuya demo exclusiva incluimos en uno de nuestros XCD- no ha sido oficial, se cree que próximamente Activision dará todos los detalles. Por lo que sabemos, el Pack sería una edición para coleccionistas que incluiría una caja especial, papel de mejor calidad y un cómic book de 96 páginas de la serie. El pack saldría el 29 de Agosto, ya al cierre de esta edición, y costaría unos 49.99 dólares. ¡Si tenemos en cuenta que la edición normal costaría unos 44.99 dólares, bien podríamos decir que no es una oportunidad para desaprovechar, ferengis!







LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Este mes	Título	Compañía	Género	Mes Anterior
1	Diablo II	Havas Int., Inc. / Blizzard Ent.	Aventuras / RPG	-
2	Deus Ex	Ion Storm / Eidos	Aventuras / RPG	-
3	Icewind Dale	Black Isle / Interplay	Aventuras / RPG	-
4	Motocross Madness 2	Microsoft	Acción / Arcades	4
5	Shogun: Total War	Creative Assembly / Electronic Arts	Estratégicos	-
6	Starlancer	Digital Anvil / Microsoft	Simuladores	5
7	NFS: Porsche 2000	EA / Microbyte	Acción / Arcades	7
8	Quake III: Arena	Activision / Tele Opción	Acción / Arcades	8
9	The Sims	Maxis / EA / Microbyte	Simuladores	9
10	Metal Fatigue	Sono / Psygnosis	Estratégicos	10

Este ránking representa lo que se jugó en la editorial (sobre todo en modo Multiplayer) durante el último mes. Obviamente, por una cuestión de tiempo, ciertos juegos analizados en este número figurarán en el ránking del mes próximo.

Looking Glass cerró definitivamente

Fue doloroso enterarnos que la empresa responsable de títulos tan copados como Ultima Underworld 2, System Shock, Flight Unlimited y Thief II, una de sus últimas obras maestras, ya no va a seguir produciendo nuevos juegos. Thief II anduvo bastante bien en cuanto a ventas pero, por lo visto, no fueron tan buenas como para solventar los descalabros económicos que Looking Glass venía arrastrando de antes. Su asociación con Eidos tampoco tuvo un buen fin, debido a que ambas tenían problemas de dinero ya por entonces. Proyectos tales como Thief II Gold y Thief III pasarán al olvido, aunque hay varios sites no oficiales y alguna que otra expansión (también no oficial) en preparación. Con un poco de suerte, el equipo de programadores, artistas y diseñadores, que tantas horas de entretenimiento nos dieron, encontrarán otra compañía que sepa apreciar sus logros anteriores. Parece que ellos están programando un RPG de superhéroes. En fin, por ahora, adiós, Looking Glass... te vamos a extrañar. ¡Buaaah!

Se expande el espectacular The Sims

En castellano sería algo así como "Viviendo a lo grande". Para todos los que quieran más de The Sims, seguro les interesará saber que en esta expansión podrán elegir entre cincuenta nuevos tipos de trabajo y tres estilos de decoración inéditos, entre un montón de cosas más.

Por ejemplo, vamos a poder vivir situaciones nuevas y, ¿por qué no? de lo más bizarras. Podríamos llegar a ser secuestrados por extraterrestres (para ser liberados unos días más tarde y con una personalidad algo cambiada), podremos invitar a alguna vecinita a... ¡ejem! pasar la noche con nosotros -censura de por medio, claro- y hasta encontrar lámparas mágicas con algún genio dentro, deseoso de cumplir con nuestros deseos. Y el pack no estaría completo si no pudiésemos comprar un vagón de cosas nuevas, como por ejemplo, una cama que vibra. ¡Yeahh! Livin´Large estará a la venta en la primavera de este año.

fechas de salidas

American McGee's Alice	Rogue / EA	Fines de 2000
Anachronox	Eidos	Otoño 2000
Arcanum	Troika Games / Sierra	Primavera 2000
Baldur´s Gate II: S. of Amn	Bioware / Interplay	Invierno 2000
Black & White	LionHead / EA	Otoño 2000
Blair Witch Proyect	GOD	Invierno 2000

Age of Empires II: Exp.
Compañía / Distribución:
Microsoft
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Comanche 4	Novalogic	Otoño 2000
Comanche vs Hokum	Empire Interactive	Otoño 2000
C & C: Red Alert 2	Westwood / EA	Verano 2001
Commandos 2	Pyro Studios / Eidos	Primavera 2000
Crimson Skies	Microsoft	Otoño 2000

Combat Flight Simulator 2!
Compañía / Distribución:
Microsoft
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Duke Nukem Forever	3D Realms	¿For Never?
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	THQ	Invierno 2000
FIFA 2001	EA	Octubre 2000
Freelancer	Microsoft	Fines de 2000
Giants: Citizen Kabuto	Interplay	Agosto 2000

Hitman: Codename 47
Compañía / Distribución:
Eidos
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Good & Evil	GT Interactive	Invierno 2000
Grand Prix 3	Microprose	Agosto 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	GOD	Otoño 2000
Homeworld: Cataclysm	Relic / Sierra Studios	Sept. 2000
Loose Cannon	Microsoft	Otoño 2000

I'm Going In
Compañía / Distribución:
Eidos / GTC
Fecha de Salida:
Invierno 2000

Max Payne	G.O.D.	Fines del 2000
MechCommander 2	Microsoft	Invierno 2000
SimMars	Maxis / EA	Primavera 2000
Neverwinter Nights	Interplay	Fines de 2000
Pool of Radiance II	SSI	Fines de 2000

Need for Speed: M. City
Compañía / Distribución:
EA
Fecha de Salida:
Agosto 2000

Pretorians	Eidos / GTC	Verano 2000
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Fines de 2000
Simon the Sorcerer 3D	Southpeak Interactive	Otoño 2000
Star Trek Voyager: E. Force	Activision	Otoño 2000
Star Wars Ep. I: Obi-Wan	LucasArts	Primavera 2000

Mechwarrior 4
Compañía / Distribución:
Microsoft
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Starship Troopers	Microprose	Sept. 2000
Submarine Titans	Strategy First	Agosto 2000
Sydney Olympics 2000	Eidos	Agosto 2000
The Sims: Livin' Large Exp.	Maxis	Sept. 2000
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2001

Tribes 2
Compañía / Distribución:
Sierra Studios
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Maxis / EA
INTERNET: www.ea.com
FECHA DE SALIDA: Invierno del 2001
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

SimsVille

¡Ahora podremos torturar a un pueblo entero! Yiiipiiieeeeeee

Por Maximiliano Ferzzola

No era de extrañarse que Maxis, luego de sus grandes éxitos y ganado el podio del rey de la estrategia, nos viniera con otro gran proyecto, aprovechando el fervor que hoy en día suscitan sus productos. No era de extrañarse que nos prometan la gloria, ya que para superar nuestras expectativas luego del magnífico The Sims y del excelente SimCity 3000 no iba a ser fácil contentarnos. Entonces, no nos extraña lo que se viene: SimsVille, un juego que une el manejo minucioso y puntual de The Sims, con el manejo global de SimCity 3000.

En SimsVille, no estaremos a cargo de una gran ciudad como en SimCity 3000, pero tampoco manejaremos las decisiones personales de los Sims, sino que, como el escenario a crear será mucho más reducido, el nivel de interacción, entre los Sims y nosotros, será más detallado y personal que en los SimCity. Según la gente de Maxis, no sería práctico que podamos manejar todas las decisiones de cada uno de los habitantes de SimsVille, pero creen interesante que exploremos otras facetas de los Sims, por ejemplo investigar donde compran, donde trabajan, los eventos comunitarios y políticos que realizan, etc. El juego hará un especial énfasis en crear un pequeño pueblo feliz para nuestros habitantes virtuales, pero para lograrlo deberemos investigar a fondo cuáles son las necesidades inmediatas, y no tanto, de nuestros Sims a través de su comportamiento (y de la sabiduría en "comportamiento Sim" adquirida con el juego anterior). Por supuesto nuestros Sims deben, como todos nosotros, trabajar para vivir, deben comer, deben comprarse ropa y hacerse de amigos. Todo eso se logra a través de las herramientas de construcción que tendremos en nuestro haber. Habrá que proporcionarle a nuestros pequeños seres virtuales puestos de trabajo, tiendas, restaurantes, lugares de encuentro y, por supuesto, tierras. Pero esto no queda acá, porque para que la economía de nuestro pueblo sea llevadera (incluso exitosa) las familias deberán ser felices. A medida que avancemos en el juego, y nuestro pueblo prospere como debe ser, familias de otros lugares desearán mudarse a nuestra Villa; de nosotros dependerá cuál familia se muda y cuál no. El avance de nuestras familias virtuales se verá en forma de posesiones (piletas, autos, fachadas pintadas de exquisitos colores, canchas de tenis, etc.) así podremos medir qué tal nos va.

Maxis hizo especial hincapié en que cada uno podrá crear el pueblo de sus sueños: Una gran ciudad próspera y poderosa o un pequeño pueblito donde todos se conocen y quieren. Además, para esta ocasión, Maxis posee un engine 3D que será usado para mejorar texturas y lograr mejores efectos especiales. Como siempre, Maxis no dejará de lado ese sentido del humor que caracteriza a sus productos sino que lo elevará al máximo. Hasta ahora no se sabe mucho más de este nuevo SimsVille, pero espero que podamos poner la puerta de entrada de una casa a escasos metros de la cochera del vecino...









FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Egmont Interactive / Piranha Bytes
INTERNET: www.capcom.com
FECHA DE SALIDA: Agosto del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

Gothic

O cómo escapar de la prisión más horrorosa del universo

Por Martín Varsano

Hace mucho tiempo que estoy en esta sucia cárcel. Y como si fuera poco, por un crimen que no cometí. Ya sé, todos dicen exactamente lo mismo, pero en mi caso es cierto. Y lo peor de todo es que en esta prisión no hay barrotes que me coharten la libertad, sólo un campo mágico que impide que los que estamos dentro podamos atravesarlo. La ironía es que los que vienen de afuera ni siquiera saben que existe, como si todo fuera parte de nuestra imaginación.

Las cosas se están complicando cada vez más. Es imperativo trazar un plan para poder escapar de esta horrorosa prisión...



Piranha Bytes y Egmont Interactive, dos empresas prácticamente desconocidas para los videojugadores, están ajustando los últimos detalles de Gothic, un juego de rol con elementos de acción que se las trae. Luego de dar una vuelta por la página de Internet del título (www.gothic-game.com) nos dimos cuenta que estas dos compañías tenían algo serio entre manos, ya que el engine del juego es realmente asombroso, incorporando ciertas características nunca vistas hasta el momento en un juego de este género que parece tener cada día más adeptos.

¿Quieren saber más acerca de esta atrapante aventura épica? Entonces rompan los barrotes y síganme...



Miren lo que pasa si no se le da de comer al Bobby...

Todos contra todos

La ambientación de Gothic, al igual que la mayoría de los RPG (o Juegos de Rol) está ubicada en un imaginario mundo medieval, más precisamente en una prisión. Y en este lugar, que no tiene nada de pacífico, encontramos a tres facciones de prisioneros, que luchan diariamente por el dominio y la escasa comida que ingresa al campo.

Como mencionamos, no existen barreras convencionales en esta cárcel, sólo un poderoso campo mágico que impide que cualquier cosa orgánica lo cruce. Esto no cuenta para los objetos inanimados, por lo que los internos realizan intercambios con el mundo exterior para poder subsistir.

Y en el medio de todo este caos estaremos nosotros, buscando por todos los métodos poder escapar de este infierno... Una tarea para nada sencilla.

Cada acción tiene su consecuencia

La historia es bastante interesante, y el concepto hay que reconocer que es original. Pero lo que realmente va a descolocar a más de uno es el increíble trabajo que las dos compañías están realizando para generar

una inteligencia artificial nunca vista hasta el momento.

¿Que opinarían si dijéramos que los NPC (los personajes que maneja la computadora) se van a acordar de nuestras acciones, echándonos la culpa si ven algo que hicimos, o buchoneándonos con sus compañeros si se nos ocurre atacar a un miembro de una facción? Increíble, ¿no les parece? Así que si, por ejemplo, atacamos a un miembro de alguna secta, todos sus "hermanos" nos buscarán para ajustar cuentas. Pero a no desesperar, ya que con nuestro trabajito habremos hecho amigos incondicionales en otro sector del campo, en donde la primera secta no era muy bien vista...

Otro aspecto innovador de Gothic es que a pesar de ser un RPG, no tiene los característicos números para representar los atributos, ya que todo se verá reflejado en los complejos movimientos de los personajes. Según los desarrolladores, tendremos información visual de todo lo que ocurre en Gothic. Cada nivel de habilidad es visualizado por diferentes acciones. Por ejemplo, al principio del juego nuestro muchacho no será demasiado habilidoso con la espada, por lo que veremos que la maneja como el peor de los granjeros. A medida que el juego avance, sus movimientos se irán refinando, y no será una sorpresa si luego de un lapso de tiempo haga piruetas con el acero que hasta el bárbaro Conan envidiaría...

Todo está en la mente



Como era de esperarse, el juego contará con varias clases que hemos visto anteriormente en otros juegos de rol: Ladrones, Magos, Guerreros y los Psiónicos. Cada una tiene diferentes habilidades y patrones de comportamiento.

Los humanos no son los únicos que pueblan Gothic. También encontraremos 25 tipos de monstruos, incluyendo tres clases de orcos, dos tipos de goblins, y trolls. Y lo mejor de todo es que cada uno de los integrantes de la prisión (250 personas, incluyendo a los bichejos) se desenvolverán normalmente aunque nosotros estemos ausentes. Obviamente, nuestras acciones modificarán lo que ocurra con esta inmensa población.

Cámaras, armamento y otros chiches

Como pueden ver en las fotos que acompañan estas líneas, Gothic utilizará la mayor parte del tiempo una perspectiva en tercera persona, similar a la vista en juegos como Tomb Raider. Pero lo bueno es que el ángulo de la cámara lo va a decidir la IA del juego, teniendo en cuenta qué es lo más importante que debe ver el jugador en el momento de una pelea, por ejemplo. O sea que aunque estemos explorando, mirando fijamente hacia adelante, no bien el juego interprete que hay una amenaza a nuestras espaldas, la cámara va a acompañar la acción para que no nos sorprenda. Esto suena realmente interesante, esperemos que los programadores lo puedan poner en práctica sin que esto sea un problema.

El tema de las armas va a ser algo diferente a lo que estamos acostumbrados, según han dicho los desarrolladores, ya que los NPC van a utilizar todas las armas que tengan a su alcance, y si esto no les alcanza, tal vez consideren que las armas que nosotros poseemos son de su interés, por lo que habrá que librarse de la molestia del portador de las mismas.



Por el otro lado, los ítems valiosos no se van a encontrar en cualquier lado, sino que va a ser todo un desafío obtenerlos...

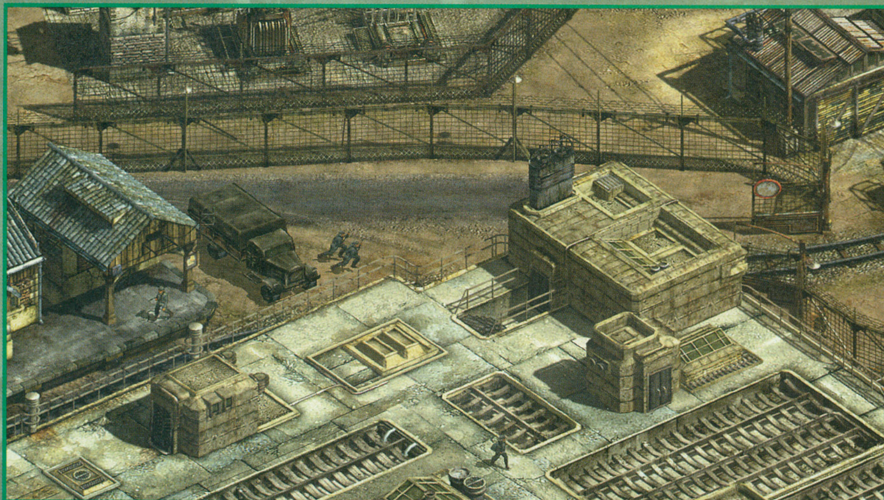
Así que, amigos, Gothic parece tener todo lo necesario para convertirse en un RPG con todas las letras, pero con una gran cantidad de innovaciones que sentarán las bases para los juegos de rol del futuro, tanto de lo que se debe hacer como de lo que no se debe hacer... Todo depende de ellos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pyro Studios / Eidos Interactive
INTERNET: www.eidos.com
FECHA DE SALIDA: Fines del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Commandos 2

Nuestros soldados virtuales van por más



Por Martín Varsano

Contarles acerca de Commandos, la primera parte de esta saga, sería una irreparable pérdida de tinta, ya que estamos seguros que casi todos nuestros lectores han tenido la oportunidad de ponerse en la piel de estos sacrificados soldados que luchaban contra las inteligentísimas hordas nazis. No por nada fue seleccionado por ustedes como el mejor juego de 1998 en la entrega de los Premios Xtreme.

También sabemos que la expectativa es grande por su segunda parte. Ni siquiera la salida de la expansión "Más allá del deber" (Beyond the Call of Duty) pudo aplacar el entusiasmo de miles de seguidores en todo el mundo -se estima que de los dos primeros productos se vendieron más de 1.200.000 unidades, todo un logro para un juego estratégico en tiempo real), que querían ver nuevamente en acción al boina verde Jack O'Hara; Duke -hábil tirador sniper- y a Natasha, que hizo su primera aparición en la expansión.

Los que han jugado al primer Commandos saben lo que es la palabra "sacrificio". Otro vocablo, "dificultad", tampoco les es ajeno. Todos nos maravillamos con los increíbles gráficos del equipo de arte de Pyro Studios, una desconocida (en ese momento) empresa española, que había generado los escenarios más cautivantes alguna vez vistos en un juego de estas cara-cterísticas. Pero también quedábamos aplastados por la superioridad de la inteligencia artificial de nuestros oponentes, que no perdonaban el más mínimo error de cálculo. Un paso en falso, y cualquiera de los integrantes del equipo pasaba a transformarse inmediatamente en abono para los plantas. Y había que recomenzar desde el último punto salvado, buscando eludir la certera inspección de las huestes del Führer, que gritaban insistentemente cuando tenían una leve sospecha de que esa roca ocultaba algo más que mugre. Y ni hablar de los partidos Multiplayer, ¡en donde la opción para salvar en cualquier lugar no existía! Una pequeña distracción bastaba para que tuviéramos que repetir la misión infinitas veces. Un verdadero suplicio...

¿Qué, ya se les fueron las ganas de jugar? No, esperen, que lo que se viene en Commandos 2 es realmente interesante...

Casi un juego nuevo

Los muchachos de Pyro han estado trabajando duro en estos últimos dos años. Además de contar las pesetas de su abultada cuenta bancaria (suponemos), iban

dando forma a lo que va a ser una de las secuelas más esperadas por los jugadores argentinos. Y aunque tenga el título del primer juego, se podría decir que tiene muchos aspectos que lo diferencian del original. El nuevo engine, por ejemplo, permite una resolución de hasta 1024x768, y las misiones se desarrollarán, en muchas ocasiones, en el interior de edificios o búnkeres, en donde podremos rotar la cámara para no perdernos ningún detalle. La interface también ha sufrido cambios, con la adición de un pequeño mapa y la posibilidad de hacer zoom dentro y fuera de los escenarios. Y lo mejor de todo es que la interacción de los lugares al aire libre y los edificios es inmediata, por lo que podremos poner a un comando con un rifle sniper a decenas de metros de una ventana, para de esta forma proteger a los temerarios soldados que se introducen en la base enemiga.

Vos manejá que yo rompo todo

Nuestros amigos van a tener nuevamente la opción de controlar un buen número de vehículos, incluyendo tanques y jeeps. La novedad es que los tanques van a requerir la cooperación de dos comandos: Uno para maniobrar la mole, mientras el otro se dedica a practicar tiro al blanco. No tenemos idea de cómo se podrá aplicar esto en una partida en solitario, pero los encuentros cooperativos van a ser realmente divertidos, se los aseguramos.



Un respiro para nuestros muchachos

Como mencionábamos anteriormente, la dificultad de Commandos era de temer. Pyros ha tenido esto en cuenta, y para su secuela (y teniendo en cuenta que posiblemente sea convertido para alguna de las nuevas consolas) la dificultad disminuirá sensiblemente. Para comenzar, las reglas de visibilidad han cambiado. Ahora los soldados alemanes van a necesitar de más tiempo para poder avistarnos, apuntar y disparar, por lo que va a ser mucho más sencillo poner los pies en polvorosa. Y la opción de correr también nos sacará de más de un apuro.

En las películas de la pantalla grande, cuando los protagonistas estaban en apuros, casi siempre eran rescatados por los refuerzos, que aparecían cuando la cosa se ponía oscura. En este Commandos contaremos con la ayuda de aliados, que en la mayoría de las ocasiones estarán ocupados en el calor de la batalla, pero que, por ejemplo, siempre podrán sernos de ayuda para vigilar algún lugar estratégico.





Igualmente, no crean que todo va a ser un paseo. Los alemanes seguirán siendo implacables. Para que se den una idea de lo que estamos hablando, vamos a dar un ejemplo: Si matamos a un enemigo que estaba dentro de un grupo de patrullaje, y que venía a la cabeza de la marcha, sus amigos no caerán en la misma trampa, sino que serán más cautelosos, un error que se suele ver en miles de juegos, pero que acá no ocurrirá.

Igual sabemos que para todos nuestros lectores comandos, que siempre quieren más, esto no es más que otro desafío que seguramente estarán superando este fin de año.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Core Design / Eidos Interactive
INTERNET: www.eidos.com
FECHA DE SALIDA: Septiembre 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Project Eden

Corréte Lara, que se viene la Agencia de Protección Urbana







Por Martín Varsano

La sola mención de la empresa Core Design nos remite a una de las franquicias más populares en el mundo de los videojuegos: Estamos hablando de la pulposa Lara Croft, y por supuesto de Tomb Raider. Lo que muchos no saben es que el equipo original que realizó la primera aventura de la intrépida heroína está trabajando hace casi dos años y medio en un nuevo juego que va a dar que hablar; especialmente por el hecho de que utiliza un novedoso engine que no tiene ningún punto en común con el arcaico motor de Tomb Raider. ¡Aleluya!

Esto no tiene nada de bello

Para poder explicar un poco más en detalle los acontecimientos dentro de Project Eden (este es el nombre del juego, chiquillos), vamos a introducirnos en la historia del mismo, que es la siguiente: La superpoblación del planeta ha forzado a construir inmensos rascacielos para poder albergar a toda la población, que se multiplica día a día. Como es lógico, los que tienen mayor poder económico viven en los pisos más altos en estos monstruosos edificios, para poder disfrutar un poco del aire y el sol. Los menos favorecidos por el poderoso dólar tienen la desdicha de ocupar los pisos inferiores, lugares inmundos en donde la luz solar es una rareza, lo mismo que la comida.

Nuestro trabajo, dentro de la Agencia de Protección Urbana, será la de introducirnos en uno de estos rascacielos, buscando a unos ingenieros que han desparecido misteriosamente. Ahí descubriremos las horribles criaturas que pululan por los subsuelos, mutantes de nuestra especie que nunca han tenido contacto con humanos, y que son bastante poco amigables, por cierto.

De adentro o de afuera

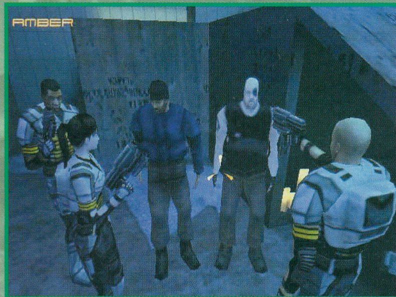
La buena noticia, como comentábamos, es que Core ha estado trabajando incesantemente estos dos años y pico para brindarnos un nuevo engine que estrenará en Project Eden. Y aunque la mayoría del tiempo estaremos viendo este oscuro mundo -sacado de películas de ciencia-ficción como Blade Runner- en tercera persona, tendremos la opción de cambiar la perspectiva a primera persona cuando queramos. Es más, los programadores inicialmente habían planeado el juego como un arcade en primera persona, utilizando la otra vista para poder chequear los modelos y la animación de los mismos. Lo que pasó es que la vista de afuera funcionaba tan bien que decidieron incorporarla, por lo que la elección de ambas es posible. Y como novedad, por segunda vez podremos ver nuestro cuerpo al mirar hacia abajo en primera persona, al igual que en el malogrado juego de Dreamworks: Trespasser.

Es más, parece que los desarrolladores se matan en explicar, cada vez que pueden, que el engine no tiene nada que ver con el de Larita, mostrando fotos en donde se puede vislumbrar el alto nivel de detalle en los escenarios, rebosantes de sombras y objetos que pueden ser brillantes e incluso reflejar a nuestro equipo.

Con respecto a la animación -hay que reconocer que la de Lara es impecable- se han hecho modificaciones a las transiciones entre los diferentes movimientos de los personajes para minimizar la diferencia entre una secuencia en la cual corremos y otra en la que caminamos, por ejemplo. Y si esto no les parece suficiente, Core promete que algunas criaturas se van transformar en otra cosa en tiempo real, así que tengan cuidado con ese perrito que parece inofensivo, ya que al voltearnos puede mutar en algún bicho horrible...

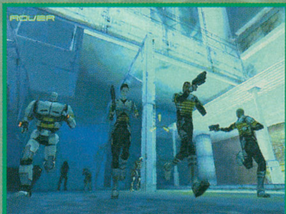
¿El fin de Larita?

Obviamente, la pregunta que ronda por nuestros cerebros es la siguiente: ¿Si el éxito acompaña a Project Eden -todo parece indicar que sí- la gente de Core se olvidará de la investigadora de tumbas, para volcarse de lleno a este mundo futurista? Para nada, amigos. Lo más probable es que este nuevo engine que la empresa ha preparado sea la base de un nuevo Tomb Raider, en el cual nos olvidaremos de los escenarios poligonales simplistas que solía recorrer la señorita Croft. Lamentablemente, en la última exposición no se vio absolutamente nada de un nuevo capítulo de la pulposa inglesa, pero ya sabemos que el mundo de los videojuegos está lleno de sorpresas... Lo que podemos asegurar es que el futuro de Core es realmente prometedor.









Quién es quién en el Edén



CARTER: El líder del escuadrón. Es el único que puede acceder ciertos sistemas de alta seguridad, y es el que se comunica con el Centro de Operaciones. También es el único personaje que puede hacer que los otros lo sigan en el modo "follow me".



MINOKO: La experta en computadoras. Puede bajar información útil y tener acceso a sistemas remotos, como por ejemplo cámaras de seguridad. Si es necesario, puede "hackear" un sistema para obtener los códigos de entrada.



ANDRE: El ingeniero. Puede reparar objetos que estén rotos, como también puede localizar puntos débiles en paredes y maquinaria, en el caso de que sea necesario destruirlos.



AMBER: Un robot femenino, que tiene el más grande poder de fuego, y soporta condiciones extremas (como altas temperaturas o falta de oxígeno). ¡La compañera ideal para Robocop!

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Blue Tongue / Hasbro Interactive
INTERNET: www.hasbro.com
FECHA DE SALIDA: Septiembre 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Starship Troopers

Espectacular receta para puré de cucaracha

Por Martín Varsano

Nuestros lectores memoriosos recordarán que hace mucho tiempo atrás -Febrero de1998, para ser más exactos- realizamos el primer preview de Starship Troopers, un juego estratégico basado en la novela de Robert A. Heinlein que prometía estar listo para Marzo del mismo año. Claro, lo primero que estarán pensando es que estos muchachos se olvidaron de poner el 2 en el título, ya que seguramente están por hablar de la segunda parte. Nada más equivocado: Daikatana pudo haber sido el rey de las demoras y los contratiempos, pero este juego de Hasbro no se queda atrás...



Veintitantos meses después

¡Sí, amigos! Estamos hablando del mismo juego comentado en una muy interesante nota publicada en los comienzos de Xtreme PC, hace veintitantos meses atrás, cuando éramos unos púberes que creíamos en esto de las fechas de salidas que las empresas prometían. Ahora que somos mayores, estamos creciditos y no caemos más en promesas vanas (¡qué mentira!), esperamos pacientemente la llegada de los insectos gigantes, que según Hasbro arribarán para Septiembre de este año, siempre y cuando la nave de las cucas gigantes no sufra ningún contratiempo en el peaje galáctico.

¿Y la película?

Está bien, al comienzo de esta nota dijimos una verdad a medias: Starship Troopers no solo se basa en el libro del mismo nombre (ganador del premio Hugo en 1960), sino en la película que aquí se conoció como "Invasión". Muchos de ustedes seguramente la recordarán, y hoy en día todavía demuestra algunas de las escenas más crudas que se pudieron ver en la pantalla grande. La sola presencia de los desagradables insectos ponía la piel de gallina a más de uno, algo que los programadores tienen en claro que deben plasmar de igual forma en el juego si quieren tener éxito.

Según palabras de los desarrolladores, el único problema era saber exactamente qué unir del libro y la película, sin defraudar a los seguidores de ambas obras. Para que se den una idea de lo que estamos hablando, en el libro los soldados utilizan unas armaduras que ni se insinuaron en el film, pero que encajan perfectamente con el espíritu del juego. Por esta razón los programadores piensan incluir 12 poderosas armaduras, para que los alienígenas no nos corten en pedacitos como si fuéramos un paté. Lamentablemente, las armaduras no son para todo el mundo, así que no será extraño ver pedazos de algún compañero de batalla volar



por el aire...

Fiesta en la playa

Como el número 4 de Xtreme PC pasó por sus manos hace un tiempo, y muchos de ustedes nos acompañan desde hace poco, vamos a contarles brevemente la temática de Starship Troopers.

Primeramente cabe aclarar que aunque la categoría indicada en la ficha técnica es la estrategia, el título incorpora una gran cuota de acción, algo que no podía ser de otra manera teniendo a estas desagradables cucas en el bando contrario. Los soldados irán en equipos, debiendo cumplir ciertos objetivos predeterminados, como por ejemplo salvar a los pobladores de una playa antes de que los insectos acaben con todo.

Para cada misión contaremos con una cierta cantidad de armamento, que deberemos seleccionar cuidadosamente teniendo en cuenta el tipo de enemigo al que enfrentaremos, ya que algunos bichos son especialmente débiles al fuego, por ejemplo, por lo que un lanzallamas será ideal para realizar la tarea.



Era un soldado irremplazable...



Por otro lado, ¿se acuerdan en la película cómo los soldaditos eran eliminados cual moscas por los ejércitos de insectos? Aquí hay que tener mucho cuidado con nuestras unidades, ya que no se regeneran infinitamente. Una vez que finiquitaron en batalla, van al cielo del rígido, para nunca más volver. Además, la idea es no perderlos, ya que van mejorando con cada pelea, convirtiéndose así en letales máquinas de guerra.



Los atributos que pueden modificarse en los soldados son la fuerza, puntería, telepatía, conocimientos médicos y velocidad. Como pueden ver, cada uno de los atributos parece ser absolutamente necesario para combatir a los bichejos. Si nos preguntan, nosotros recomendamos mejorar la capacidad para correr, así podemos ver las cruentas batallas bien de lejos...

¿Qué es eso que se ve a la distancia?

El gran desafío, y suponemos una de las razones por las cuales el juego se ha demorado tanto tiempo, es plasmar en una escena de batalla una gran cantidad de insectos avanzando al mismo tiempo, algo que se vio en reiteradas ocasiones en la película, pero que no es tan fácil de reproducir en nuestras máquinas. Y como si esto fuera poco, poder tener un amplio campo de visión, para que los bichos no se nos aparezcan de la nada por arte de magia, tirando a la basura toda nuestra estrategia de ataque. El engine 3D, creado por la gente de BlueTongue, una empresa de desarrollo oriunda de Australia, parece hacer realidad los sueños de muchos fanáticos, y por lo que se pudo ver en la última exposición E3 el movimiento de las tropas alienígenas es bastante fluido, aunque estén inundando la pantalla.

Por supuesto, todo esto lo podremos comprobar en poco tiempo más, y veremos si los insectos computarizados causan tanta repugnancia como sus pares en la pantalla grande. Si es así, vayan comprando una docena de casitas Yale, porque estos bichos no se matan tan facilmente...

Galería de imágenes

COMPAÑIA: Microsoft
DISTRIBUYE: Microsoft

Midtown Madness 2

DESCRIPCION

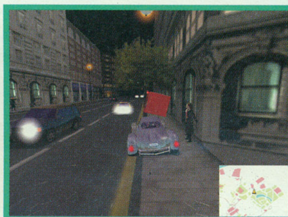
Si, ya sabemos, hicimos un preview de este sensacional juego el mes pasado. Pero resulta que la gente de Microsoft nos acercó una beta de Midtown Madness 2, y sinceramente creíamos que valía la pena hacer esta galería de imágenes, para completar un poco la nota del mes anterior.

No bien instalamos el juego, realizamos un breve recorrido por las calles de San Francisco y Londres, y hasta nos animamos a comenzar una carrera como dobles de películas, haciendo un espectacular salto desde una rampa hasta la cubierta de un barco que estaba zarpando. Algo digno de la mejor escena de cualquier película de Bruce Willis.

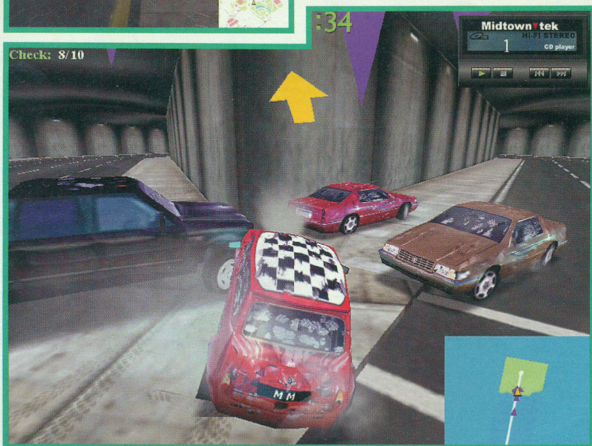
Para aplacar nuestros nervios, seleccionamos la otra carrera: Convertirse en un taxista de la poblada Londres. Aunque cabe aclarar que esta profesión no es tan tranquila como imaginábamos...

El juego está siendo pulido en estos momentos, y se calcula que pronto estará disponible. La beta respondió muy bien, aunque hubo algunos errores con las texturas, algo que sin duda desaparecerá en la versión final. De todas formas, estos pequeños deslices no hicieron mella en las lustrosas carrocerías de nuestros bólidos, que causaban estragos en el tráfico de San Francisco y Londres... ¡Córrase, doña!







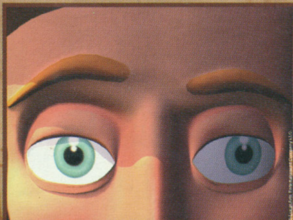


ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

El insulto final

Por Durgan A. Nallar







Del diario personal de Guybrush Threepwood: A veces, en el silencio, todavía puedo oír a los monos. Es difícil de creer que sólo hayan pasado unos pocos años desde que fuera arrojado a las playas de Melee Island, armado nada más que con un nombre ridículo...

Hasta hace muy poco, apenas quizás un año atrás, el sólo nombre de la compañía líder en aventuras gráficas tenía el poder de dibujarnos una sonrisa en el rostro. LucasArts era sinónimo de excelencia; cada uno de sus títulos rebosaba calidad por todos los bits.

Poco a poco, sin embargo, la maravillosa fábrica de sueños de George Lucas comenzó a derrumbarse, al menos en el ánimo de la gente. Así como el Episodio I de la famosa trilogía de La Guerra de las Galaxias no terminó de convencer a cualquiera que no sea un fanático incondicional, los juegos basados en la nueva licencia tampoco lograron alcanzar el nivel de éxito esperado, tanto sea por parte de la crítica especializada como por parte del público. The Phantom Menace recibió un buen puntaje, en general; lo mismo Indiana Jones and the Infernal Machine, pero de ningún modo cubrieron las expectativas. En todo caso, Racer, el arcade que simula las feroces carreras de podracers vistas en la última película, se elevó por sobre el resto cuando menos se esperaba. X-Wing Alliance se destacó, pero

The Secret of Monkey Island (1990)









La primera entrega de la serie de aventuras gráficas más famosa y querida de todos los tiempos nos muestra a un Guybrush Threepwood muy joven. El inexperto Guybrush llega a Melee para enrolarse como aprendiz de pirata. Finalmente lo logra, digamos, pero debe atravesar por terribles pruebas, encontrar un tesoro pirata llamado "Big Whoop" (¿se acuerdan lo que resulta ser?), vencer a Carla the Swordmaster por medio de insultos, lidiar con magia vudú, con el temible LeChuck, y viajar a otras islas, donde ve por primera vez una cabeza de mono de tamaño extra large. En el camino, cae presa del amor por la Gobernadora Elaine Marley y descubre que él es el único pirata que puede aguantar la respiración durante diez minutos.



más por ser un X-Wing con nueva tecnología que por su originalidad.

Force Commander y Rebellion carecen de jugabilidad. Hasta los juegos para chicos, producidos por la rama LucasLearning de la compañía, que no analizamos en XPC por encontrarse fuera del interés de nuestros lectores, son apenas buenos, pero nunca excelentes; a veces también resultan decididamente malos.

¿Qué está pasando? Los títulos de LucasArts han sido clásicos, clásicos que recordamos en lo profundo de nuestros corazones con cariño; X-Wing, TIE Fighter, Dark Forces, Jedi Knight, y su expansión, Misterios of the Sith, basados en el universo Star Wars, son juegos imprescindibles aún hoy, porque su fuerza está en la aventura que despliegan y en su inmensa jugabilidad. Pero los más nuevos parecen hechos por otra compañía, no por la que supo maravillarnos poco tiempo antes.



Las viejas aventuras gráficas que prácticamente inauguró la compañía (aunque fue Sierra la que comenzó esta pasión con una miríada de títulos como la serie King's Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry y Gabriel Knight), desde Zak McKracken and the Aliens Mindbenders, pasando por las sagas de Maniac Mansion, Monkey Island e Indiana Jones, Sam & Max Hit the Road, Full Throttle y The Dig, hasta Grim Fandango, representan sin ninguna duda lo mejor del género. En este panorama, en el que los juegos más populares de LucasArts como son los de Star Wars parecen desmoronarse sin remedio, y con ellos el prestigio orgullosamente ganado por la compañía, se aproxima una nueva aventura gráfica nada menos que del más querido e inimitable Guybrush Threepwood... ¿Qué podemos esperar? ¿Nos acercamos a un nuevo fracaso, a un final espantoso para la saga más importante del género? Bueno, parece que no... Todo indica que LucasArts necesita que Escape from Monkey Island sea un éxito tanto como nosotros. ¡Y no lo van a echar a perder! ¡Yi-piiiiii!

¡Papapishu!

Escape from Monkey Island es el renacimiento de LucasArts, y por muchos motivos. En primer lugar, la super compañía de los sueños recientemente sufrió algunas bajas entre su personal que la hicieron tambalear al borde del precipicio. Se fueron Ron Gilbert, responsable desde el principio de la saga de la Isla del Mono, seguido nada menos que por el gordo Tim Schafer, genio creador de joyas como Full Throttle y Grim Fandango (¿se acuerdan de esa foto de Martín Varsano abrazado con Tim Schafer,









tomada durante la Electronic Entertainment Expo de 1999?; el gordo ya sabía que se iba a rajar de la compañía, y no nos dijo nada, ¡traidor!). Estos dos cerebros son seres particularmente creativos (no nos referimos a Martín y Tim, naturalmente, sino a Ron y Tim) con un enorme sentido del humor y una exquisita capacidad para contar historias capaces de hacernos revolcar de risa, algo totalmente infrecuente al jugar con una computadora.

Luego, para desgracia de LucasArts (y enojo de George Lucas, que según nos dijeron amenazó con asesinar a todos los ejecutivos de la compañía si no se ponen las pilas) el Episodio I no fue bien recibido. Bah, claro que esto se dice en relación a las expectativas creadas antes del estreno, porque en los hechos The Phantom Menace fue la película más taquillera del año pasado en los Estados Unidos y en varios otros países del mundo, y las comiquerías todavía siguen vendiendo action figures hasta de Watto, que ya es decir.

La mayoría de los juegos basados en la licencia de la nueva película resultaron flojos; escasamente jugables y poco rentables para productores y distribuidores por igual. El departamento de arte de LucasArts había desviado su atención hacia los títulos relacionados con Star Wars, porque en definitiva el estreno del filme sonaba auspicioso y en sus mentes aún estaba caliente el fracaso comercial de Grim Fandango, la última aventura de LucasArts hasta hoy.

Grim Fandango recibió las ovaciones de la crítica -las mías incluidas cuando hice el review y luego me compré una remera y la banda de sonido original, saben, esa maravillosa mezcla de mariachi y jazz que pueden escuchar en todo el juego- y también fue aclamado por quienes tuvieron la dicha de jugarlo; pero en realidad fuimos pocos quienes lo hicimos, y LucasArts terminó apenas recuperando el enorme costo de producción y, para peor, sumándose a la voluntad general de las demás empresas que apuestan a la muerte del género a cambio de acción en 3D. Corría el rumor de que la empresa no haría más aventuras gráficas.



Tengamos en cuenta que tampoco The Curse of Monkey Island, la tercera entrega de la serie, había tenido un nivel de ventas demasiado alentador. ¿Sería porque al final Guybrush se casa con Elaine? Pero claro, lentamente, el casillero de correo electrónico de

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1992)



El regreso de Guybrush a la zona del Caribe se produce dos años después. Nuestro héroe ahora luce una barbilla incipiente y es oficialmente un ¿pirata? Su primer encuentro es con Largo, un esbirro de LeChuck que mantiene un embargo



sobre la isla. Allá irá otra vez Guybrush, nuevamente luchando contra el vudú, desenterrando antepasados del pirata maligno, bañando ratas en sopa en la cocina de un barco y bebiendo abundante grog. Participará en un campeonato de escupitajos y se vestirá de doncella para entrar a la mansión de Elaine. El enfrentamiento con el pirata zombie será memorable. En el desconcertante final, veremos a LeChuck y a Guybrush vuelto niños. ¿Una simple pelea entre hermanos, con grandes dosis de imaginación de por medio?



Otra vez negociando con el astuto Stan.

la fábrica de sueños se inundó de mails iracundos, provenientes de los miles de fanáticos de las aventuras gráficas, que ven en LucasArts el último resquicio por donde puede colarse algo de luz. Y los juegos de Star Wars empezaron a fracasar.

Así, una tarde cualquiera, los ojos de la fábrica se volvieron otra vez hacia nosotros.

En algún lugar, cerca de la costa de Melee Island...

Me imagino al pobre de Guybrush, recostado en el puente de su barco, mirando con ojos soñadores las estrellas y esas extrañas nubes acaracoladas que suelen flotar sobre la zona del Caribe. A lo lejos, en la oscuridad, brillan las luces de Melee Island, acercándose. El valiente... errr... pirata, vuelve de su luna de miel con Elaine Marley-Threepwood, que luce hermosa y fuertecita como nunca. Atrás quedaron los malos momentos pasados por culpa del espantoso LeChuck. "Debe estar bien frío, metido en ese bloque de hielo", piensa Guybrush. Pequeñas olas negras golpean contra el casco del barco. La brisa nocturna empuja las velas hacia la costa, hacia una vida feliz...

En lo profundo de la vegetación, en la isla, decenas de ojos observan la llegada. Alguien chilla, luego se desata una tormenta de cocos y bananas que dura hasta el amanecer. Más allá, sobre las aguas, una extraña embarcación rosada se mueve hacia la playa.

Bastará que Guybrush y Elaine lleguen a Melee para encontrar problemas. Su enorme y lujosa mansión se encuentra a punto de ser demolida. La propia Elaine ha sido declarada muerta, probablemente por su prolongada ausencia en el puesto de Gobernadora. Para colmo, un australiano llamado Charles L. Charles (observen qué sospechosas esas iniciales, hmmm) está dispuesto a adueñarse de la zona.

De inmediato, la enérgica chica tomará cartas en el asunto y comenzará la campaña para ser reelegida como Gobernadora de las islas. Guybrush, que no entiende mucho de nada, sale a comprar un poco de pan... y desde allí irá directo y de cabeza hacia un espectacular lío, como siempre.

Esta vez habrá dos islas principales más aparte de Melee y Monkey Islands: Lucre y Jambalaya Islands. Y habrá muchísimos, muchísimos monos por todas partes. Abundarán los locos bucaneros. Habrá desafiantes torneos de lucha verborrágica, sólo aptos para verdaderos campeones en el arte del insulto (¿"insult arm wrestling"?). ¡Además, para complicar del todo el asunto, una poderosa arma buscada por Charles L. Charles, conocida como "Ultimate Insult", será capaz de destruir por completo el Caribe!



Estarán los personajes de siempre, algunos que vimos en The Secret of Monkey Island, otros que vimos en las siguientes dos entregas de la serie, como por ejemplo Meathook, Otis, Carla the

The Curse of Monkey Island (1997)





La bella Elaine finalmente ha accedido a enamorarse del pobre Guybrush, ahora convertido en un elegante y delgado cartoon, pero nada más ponerle el anillo de compromiso se convertirá en una estatua de oro y será raptada, para desesperación de nuestro héroe, quien buscará la ayuda de la bruja vudú para romper la maldición de la joya. Allí conocerá a Murray, la calavera parlante, y partirá buscando dientes de oro, saltando sobre la arena caliente, participando en torneos de guitarra, abordando barcos piratas a fuerza de insultos y, como siempre, luchando a brazo partido con el temible LeChuck, que ha vuelto de la tumba más enfurecido que nunca. Por supuesto, LeChuck no podrá con el valiente pirata y acabará encerrado en el hielo, en un parque de diversiones (¿el del juego anterior?). La maldición se romperá y Guybrush al fin podrá desposar a su amada Elaine... ¡y tener la maldita noche de bodas!



Swordmaster, Stan y, como es obvio, el siniestro LeChuck. ¡Y no se olviden de Murray, la calavera parlante!

Eek, eek, Ooop Ooop, Chee!

"A veces, en el silencio, todavía puedo oír a los monos", dice Guybrush en la intro del juego. Los monos encargados de las voces que tuvimos oportunidad de disfrutar recién en The Curse of Monkey Island, con el advenimiento de las nuevas tecnologías, son los mismos en Escape. Esta es una decisión muy importante de LucasArts. La voz de Guybrush es la de Dominic Armato, y la de Elaine es la de Alexandra Boyd. Por otra parte, Earl Boen está de vuelta para actuar la tenebrosa voz de LeChuck. Sólo dos o tres de las voces conocidas de los otros personajes han sido reasignadas. Todos ellos volverán a estar acompañados por la excelente música compuesta por Michael Land, creador de los clásicos acordes que todos recordamos desde la época del MIDI. El grupo de artistas mencionados serán quienes darán el ambiente tan típico de la serie, y si ellos no hubieran estado seguro no habría sido lo mismo. ¡Punto a favor para LucasArts, por fin!

¡Miren atrás, un mono con tres cabezas!

¿Es lo único a favor? El gran peligro que corre LucasArts con la partida de Gilbert y Schafer del equipo creativo no parece ser para tanto con respecto a Escape from Monkey Island. Tras los gritos de George, Michael J. Stemmle y Sean Clark asumieron la dirección del simiesco proyecto. Estas dos celebridades son conocidas como co-programadores de Indiana Jones and the Fate of Atlantis y como líderes de proyecto para Sam & Max Hit the Road, dos de los más grandes éxitos de la empresa y del género. Juntos también participaron de la creación artística de The Secret of Monkey Island. Como todos coincidiremos, éste fue el mejor de toda la serie. Es decir que ambos muchachos tienen la sagrada sangre de mono en las venas. ¡Otro punto a favor, George, caramba! Muy bien.





Stemmle y Clark sienten claro lo que quiere la gente. Y como ellos mismos han declarado a la prensa en la E3, Escape from Monkey Island no es un juego que mezcle géneros ni tenga acción endiablada, tan de moda hoy por hoy. "Monkey Island es un juego de Monkey Island, nada más que eso. Más parecido a The Secret... en todo aspecto". Esto significa que, tomen nota: tendrá una gran jugabilidad, gráficos espectaculares, enigmáticos puzzles (absurdos, eso seguro, ¡y cómo nos gusta eso!), una historia compleja y diálogos desopilantes. ¡Por otra parte, han dicho que sólo el final del juego será algo así como 20 veces más grande que los tres finales anteriores juntos!



Un Día de Muertos en Melee Island

Los bizarros habitantes de la isla Melee tendrán sobrados motivos para festejar el Día de Muertos como en México una vez que Escape from Monkey Island haya sido publicado. El juego utiliza una versión mejorada del 3D GRIME Engine, el



mismo con el que hicieron Grim Fandango. En palabras de LucasArts, "una versión de segunda gene-ración del engine Grim Fandango". Es que, definitivamente, la compañía ha descartado el querido sistema SCUMM de point and click por el nuevo; algo no muy bien visto por todos.

Por consiguiente, los escenarios de fondo han sido renderizados pero se mantienen en 2D, de acuerdo al estilo de la serie, en tanto que los personajes están compuestos por polígonos, dotando a los personajes de los más variados movimientos y haciendo posible enfocar la acción desde diferentes ángulos, como si de una película se tratara. Las mejoras al engine de Manny Calavera logran una imagen más colorista y estilizada, pero requieren una placa aceleradora. También está previsto el soporte para audio posicional 3D (¿se imaginan a los macacos chillando desde todos lados en nuestra habitación?). Guybrush, como su hermano Manny, mirará hacia los objetos de utilidad en la aventura (me temo que también mirará a los que no tengan ninguna utilidad en absoluto). Los objetos del inventario también estarán en tres dimensiones, y podrán ser rotados y combinados para convertirlos en distintas herramientas con los que resolver los puzzles.

Además existirá un sistema de mapas que nos ayudarán a desplazarnos entre las cuatro islas del juego, muy parecido al que existe en The Curse of Monkey Island.

Escape es el primer juego de la serie que se presente en 3D, pero la transición parece haber sido muy bien hecha. Parece difícil imaginarse a Guybrush y sus amigos de otra forma que no sea en 2D, pero el equipo de Stemmle y Clark han logrado capturar el espíritu caribeño de la serie aún trabajando en un entorno 3D. Guybrush sigue teniendo esa encantadora pinta de tonto -la que vimos más que nada en The Curse of Monkey Island- y el resto de los personajes no han perdido nada de su atractivo. Además, el juego no sólo luce mejor que Grim Fandango, hay otras mejoras que por ahora LucasArts prefiere mantener en secreto. La aventura completa estará hablada y podrá ser subtitulada a elección. Con seguridad será doblada al castellano poco tiempo después que la versión americana esté a la venta.

¿Un mono con cuatro cabezas?

Si todo lo que prometen los muchachos de la fábrica de sueños del viejo y barbudo Lucas es cierto, la llegada de la cuarta entrega de Monkey Island, esta primavera, no sólo podría resultar en alegría para todos nosotros, los fanáticos de las aventuras gráficas humorísticas, sino también el renacimiento oficial del género y un resarcimiento para el maltratado honor de LucasArts. Corre el rumor de que el final del juego quedaría abierto para una potencial secuela. Eso sería fantástico y emocionante, porque más allá de todo lo que pueda decirse respecto a la serie, nadie puede discutir que es una de las invenciones más graciosas y disfrutables del mundo del entretenimiento.

Ya lo dijo Murray, ¿o no? Todavía me parece escuchar sus retumbantes palabras, ésas que gritaba en The Curse of Monkey Island: "¿Me escuchan? ¡Regresaré! ¡Muahahahaha!"





"¡Esta es la segunda cabeza de mono más grande que jamás he visto!"

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Shogun: Total War	95%
Diablo II	91%
Deus Ex	97%
Icewind Dale	92%



Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: SSI y Matrix Games/ Maxis
INTERNET: www.matrixgames.com/spwaw
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 2 jugadores, via E-mail, Lan o Internet.

PROMEDIO **68%**

Steel Panthers: World at War

Sólo para los fanáticos de la estrategia por turnos

Por Pablo Balut

Corre el año 1939, desde las frías estepas Rusas, pasando por las cálidas islas del Pacífico, por el desértico norte de Africa y la poblada Europa, se escucha una sola palabra: "Guerra". Los muchachos de Strategic Simulation Inc. parecen no cansarse nunca de estrenar títulos utilizando la misma receta: Un juego táctico y estratégico, por turnos, ambientado en conflictos históricos, en este caso la Segunda Guerra Mundial.

La Segunda Guerra en nuestras manos

Básicamente, Steel Panthers es un juego de guerra táctico en el que, sobre el famoso mapa de casilleros hexagonales, dos ejércitos dirimen su suerte. El juego cuenta con más de 50 escenarios y tres largas campañas, todas ambientadas en la Segunda Guerra Mundial. Podemos participar asumiendo el mando de los ejércitos de 27 países, comandando a nuestras tropas. Para ello dispondremos de una notable variedad de unidades, ya sean tanques, cañones, aviones, infantería, todas extraídas fielmente de la historia. Además, como en todos los juegos de SSI, tenemos a nuestra disposición un poderoso editor que nos permitirá recrear cualquier batalla de este sangriento período de la Historia. El editor permite crear nuestro propio terreno, en la nieve, el desierto, en la llanura o en el mar. También podremos armar el orden de batalla de los ejércitos enfrentados y asignarles sus objetivos, o plantar campos minados y diseñar las líneas de defensa.

Otro de los aspectos más interesantes de este producto es la excelente enciclopedia de armas. En ella podremos encontrar todos los tanques, cañones, escuadras de infantería, aviones y demás armamentos utilizados por todos los países intervinientes en la Segunda Guerra. Allí dispondremos no solo de fotografías sino también de una detallada información técnica sobre cada una de estas unidades.



Para terminar, debemos decir que la inteligencia artificial es muy buena y puede ajustarse en varios niveles. Pero, si nos aburrimos de jugar contra nuestra PC, podemos enfrentarnos en batallas mediante de Internet, vía e-mail, en una LAN o bien con algún amigo en nuestra propia computadora.

Que sí, que sí; que no que no

¿Qué desea un fanático de buenos juegos de guerra y estrategia? Desea disponer de diferentes tipos de tropas. Tener información detallada de todas sus unidades. Un mapa táctico y otro estratégico. Diferentes tipos de terrenos. Realismo Histórico. Variables climáticas, moral de la tropa, cantidad de munición, etc.

¿Logra superar estos objetivos Steel Panthers: WAW? Sí, con creces. ¿Qué desea un fanático de los buenos juegos de PC? Gráficos detallados y llamativos. Movimientos y animaciones ágiles. Sonido espectacular y música envolvente. Y sobre todas las cosas mucha diversión. ¿Logra cumplir estos objetivos Steel Panthers: WAW? No, definitivamente no.

¿Lograrán alguna vez los muchachos de Strategic Simulations Inc. juntar el realismo de los combates estratégicos con una cuota de mayor calidad y diversión? ¿O seguirán haciendo siempre productos fielmente históricos pero notablemente aburridos? Y sino pregúntenle a la gente de Microsoft Games, que de la mano de sus saga "Close Combat" logró divertirnos por mucho tiempo; y además ya tienen en la mira otra secuela, Close Combat V: Normandía. Pero ésa es otra historia.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego más guerra y estrategia por turnos. Y van...
LO QUE SI: Una excelente base de datos, un editor poderosísimo, gran realismo histórico.
LO QUE NO: Gráficos poco detallados, sonido mediocre. Aspecto anticuado en general.

68%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Compañía / Distribución: HPS Productions
INTERNET: www.hpssims.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 200 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hot seat, LAN, PBEM.

Panzer Campaigns: Normandy '44

El sueño de ser General

Por Sebastián Riveros

El género de la estrategia por turnos está en serios problemas. Las empresas se olvidan y le dan la espalda al que hace unos cinco años fuera uno de los géneros más populares en el mercado de los juegos de PC. Pero no todo está perdido. El señor John Tiller nos trae Normandy '44, un título muy especial que es mucho más de lo que se ve a simple vista.

Operación Overlord

La fecha es el 6 de Junio de 1944. Plena Segunda Guerra Mundial. Después de años de espera, el ejército británico tiene la oportunidad de volver a poner pie en el continente europeo, tras de su milagroso escape en Dunkirk. Los aliados ya tenían superioridad aérea y habían causado serios daños a la red de transporte francesa, de la cual dependía el ejército alemán. Ha llegado el momento de la invasión las playas de Normandía. Una de las operaciones militares más importantes de la historia.

Normandy '44, de la empresa independiente HPS Productions, es el segundo juego de la saga Panzer Campaigns. Al igual que su predecesor, Smolensk '41, se desarrolla una sola operación, el Día D. El juego fue desarrollado por John Tiller, quien fuera responsable de varios títulos de la serie Battleground para Talonsoft. Después de la fusión de Talonsoft con Take Two, se informó que la línea de Talonsoft no cambiaría y que la empresa seguiría desarrollando juegos de estrategia. No fue así. Varios miembros se fueron de Talonsoft y formaron HPS, una empresa dedicada a desarrollar simulaciones estratégicas con énfasis en el realismo.



Normandy '44 es un muy buen juego, que se caracteriza por su jugabilidad y su atención al detalle. Todas las divisiones que tomaron parte en la invasión a Normandía (y en su defensa) están presentes. Podemos elegir entre ambos bandos, los aliados o las fuerzas del Eje. La operación se va desarrollando por turnos de 2 horas, que reflejan los hechos con bastante precisión. A diferencia de otros juegos de HPS, la serie Panzer Campaigns prioriza la jugabilidad por sobre todo lo demás, de modo que algunos elementos de la campaña fueron alterados para que el juego no se ponga tedioso en las etapas más avanzadas. Los tutoriales incluidos ayudan a meterse poco a poco en el juego y son muy útiles, especialmente para principiantes. En cuanto a los aspectos técnicos, debemos decir que son tal vez lo más flojo de Normandy '44. El público que se dedica a jugar juegos de estrategia nunca pide un gran despliegue gráfico y sonoro, pero Normandy '44 es ya demasiado estático. Podemos ver el campo de batalla en 2 dimensiones (con símbolos) o en 3 dimensiones (con íconos). Pero desafortunadamente, se usan pocos colores y las unidades en modo 3D son tan pequeñas que se hace casi imposible visualizarlas con claridad. El sonido es correcto y aunque no deja de ser un simple compendio de disparos de todo tipo de armas, cumple con su cometido. El juego incluye también mapas y editores que nos permiten crear nuestras campañas o ajustar lo que se nos ocurra.



En síntesis, este es un juego de estrategia realmente bueno. No es nada vistoso, es cierto. Y si para vos las palabras Omaha, Utah, Gold, Juno y Sword no significan nada y buscas acción, no creemos que esto pueda interesarte. Pero si buscás una buena introducción a la estrategia, esta sería una gran elección.

XTREME PC EL PROMEDIO

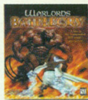
QUE TIENE: Invasión de los aliados a Normandía con gran detalle histórico.
LO QUE SI: Jugabilidad, no es demasiado complicado, muy bien balanceado.
LO QUE NO: Gráficos poco atractivos. Modo 3D inservible.

75%

FICHA TECNICA
COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: SSG / Mattel Interactive
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores vía LAN.

PROMEDIO 68%

Warlords Battlecry



Una correcta amalgama entre Warcraft y Heroes of the Might and Magic



Por Maximiliano Ferzzola

La cuarta parte de la saga Warlords intenta, de alguna manera, innovar el género de estrategia en tiempo real mezclando en porciones, casi idénticas, los vestigios clásicos del RPG con el apasionante mundo de los juegos de estrategia. Tanto como innovar no hace, pero si logra refrescar un género que puede resultar a veces un tanto repetitivo. Para que se entienda mejor de que la va este Warlords, vamos a separar en dos partes (los dos géneros que mezcla) este Review.

Estrategia en tiempo real: En la interface de Warlords no encontramos distinción alguna con cualquier otro juego de este género. Los ejércitos se mueven igual, existen las clásicas minas para excavar recursos, las construcciones se levantan y mejoran de la misma manera que en otros referentes del género, los obreros, los soldados, etc, etc. No hay demasiadas novedades en este apartado. Por lo general, los objetivos de las misiones no se diferencian en mucho tampoco. Contamos con el modo escenario, el modo campaña, el modo multiplayer (LAN, Internet, Modem) y un muy interesante editor de escenarios.

RPG: Desde el principio, ya sea en el modo Campaña o Escenario, se nos asigna un héroe al cual personificar. Este héroe se puede crear eligiendo de entre 8 razas diferentes (Humano, Elfo Oscuro, Minotauro, Elfo de los Bosques, Muerto Vivo, etc.) Más adelante, y a medida que ganamos puntos de experiencia, podremos elegir una de cuatro profesiones diferentes, de entre diecisiete especialidades, ocho esferas de magia y, además, podremos experimentar con más de ochenta hechizos. Como si esto fuera poco, no es solo el héroe que personificamos el que sube de nivel. Todos los personajes que pasan de un escenario a otro ganan puntos de experiencia convirtiéndose, luego de unas cuantas escenas, en dignos compañeros de batalla, no solo carne de cañón. Esto último le agrega un extra al juego: Cada soldado a nuestro mando es un potencial Mega Guerrero; de nuestra inteligencia y capacidad estratégica depende. Muy interesante.



Nuestro héroe también cuenta con un inventario. En el juego podemos encontrar objetos como armaduras, cascos, pociones y armas y administrarlas desde ese sector.

Lo mejor de ambos mundos, ¿no? Entonces... ¿por qué no es perfecto?

El diseño en general es muy simple. Los sonidos dejan mucho que desear y los gráficos de los escenarios se han simplificado a un límite poco recomendable. De todas maneras, si sabés perdonar estos errores, Warlords Battlecry tiene muchísima diversión que ofrecer. El modo escenario tiene los suficientes niveles como para mantenernos ocupados largo tiempo; el modo campaña (que ofrece 36 escenarios y la posibilidad de elegir, en cierto punto, si peleamos por el bien o el mal) es bastante entretenido y el multiplayer muy correcto. Además, a cada nivel del modo Escenario se le puede asignar una Condición de Victoria, lo que aumenta en mucho la rejugabilidad del juego.

En conclusión, Warlords Battlecry en un producto muy refrescante y con algunas vueltas de tuercas que se agradecen. Puede decepcionar a más de uno, pero contentará a la mayoría de los amantes de la estrategia y de los RPG por igual.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una correcta mezcla de RTS y RPG.
LO QUE SI: La correcta y refrescante mezcla.
LO QUE NO: Algunas cosillas del apartado técnico que podrían haber sido mejoradas.

68%

PROMEDIO
71%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Pandemic Studios / Activision
INTERNET: www.activision.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 50 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet



Dark Reign 2

Un viaje de regreso hacia los orígenes del género

Por Santiago videla

Después de asombrarnos con su alucinante Battlezone 2, ya todos dábamos por hecho, que viniendo de la misma gente Dark Reign 2 sería todo un clásico de aquellos.

En lo personal, creo que a pesar de que el resultado final no es malo, terminó siendo una desilusión, ya además de estar bastante por debajo de lo que me esperaba sus creadores simplemente se limitaron a hacer una cruza entre la primera versión de Red Alert y algunos elementos tomados de Starcraft, que no aporta prácticamente nada nuevo al género.

La Tierra está conflicto... otra vez

Todo comienza en el siglo 26, con una historia que vendría a ubicarse antes de lo sucedido en Dark Reign, (que entre otras cosas se destaca por su simplicidad) en donde el mundo está de última y la población se ha agrupado en dos facciones predominantes, que como era de esperarse están en conflicto. Por un lado tenemos a los JDA, que vendrían a ser la clase dominante, que siempre tiene todo reluciente y usa lo último en tecnología y por el otro lado tenemos a los Sprawlwers, que juegan el papel de los clásicos mutantes de turno, integrados en su mayoría por gente que ha sido expuesta a la gran contaminación y toda esa clase de porquerías, que fueron provocando mutaciones hasta que finalmente lograron adaptarse.

Uno de los detalles más interesantes de Dark Reign 2 es que en lugar de tener la opción de jugar misiones de entrenamiento por separado, todo forma parte de la campaña y a medida que vayamos progresando en las primeras misiones nos van explicando todo paso a paso de una forma bastante interesante y hasta ahí, todo parecía estar muy bien encaminado... pero no todo llegó a buen término.



Lejos de aportar algo nuevo en cuanto a jugabilidad, este es uno de los aspectos de Dark Reign 2 que más baches tiene, muy especialmente en lo que a inteligencia artificial se refiere.

Posiblemente, la supuesta inteligencia artificial (sobre todo la de nuestras unidades) sea nuestro peor enemigo, ya que incluso a la hora de movernos los primeros problemas graves se hacen notar y mucho.



Uno de estos problemas es que al mover grupos de unidades que no sean pequeños soldaditos, todo nuestro escuadrón avanzará formando una larga fila de 1 en 1, sin importar que tengan todo el espacio del mundo, como para poder dispersarse y avanzar de una forma más cómoda.

Lo peor del caso es que a medida que se vayan moviendo los que están más adelante por lo general irán trabando a los de más atrás convirtiendo a todo el grupo en un blanco muy fácil, ya que resulta extremadamente difícil hacer que todos ataquen en conjunto, experiencia muy frustrante y que a menudo provoca un agudo dolor de cabeza.



El enorme tamaño de las estructuras, también ayuda a que en muchos casos nuestros torpes Harvesters (que tam-



bién avanzan en filas de 1), se traben o den una enorme vuelta para intentar encontrar el camino de vuelta a las refinerías, lo que nos hace perder un tiempo vital, que a la hora de montar una defensa rápida nos puede legar a complicar la vida.

En lo que a estrategia se refiere, aquí la cosa se balancea un poco, porque ambos lados tienen unidades con ventajas y debilidades muy marcadas, lo que nos obligará a combinar distintos tipos de vehículos para evitar que nuestras fuerzas queden indefensas ante un ataque del que no pueden defenderse.

De esta forma, tanto en el modo para un solo jugador, como en "Multiplayer" vamos a tener mucho cuidado con lo que fabriquemos.

En Dark Reign 2, la acción es bastante constante y por lo general estamos obligados a tratar de definir cada misión en el menor tiempo posible, ya que los recursos nunca abundan y para conseguir nuevas fuentes de ingresos es necesario dispersar nuestras fuerzas para construir instalaciones en sectores más alejados del mapa, cosa que en más de una ocasión nos hace lo suficientemente vulnerables, como para que nuestro enemigo de vuelta el resultado de un partido rápidamente.



Obviamente al estar totalmente hecho en 3D, el relieve del terreno es otro factor que podemos usar a nuestro favor, especialmente a la hora de abandonar nuestra base para comenzar a atacar, ya que la máquina suele explotar bastante bien nuestras debilidades en situaciones como ésta.

Maquillaje por favor

Los gráficos, son la parte más destacable de Dark Reign 2, aunque lo que realmente sobresale son algunos escenarios y sus texturas. Al jugar este juego, pude apreciar un "engine" muy parecido al de Battlezone 2, pero con una extraña combinación de impresionantes escenarios, con excelentes texturas y modelos no muy elaborados junto con efectos especiales bastante precarios, que me hicieron empezar a dudar que esto pudiese llegar a ser lo todo lo que prometió.

Por un lado, el diseño de los mapas en general es muy bueno y la variedad de escenarios que se pueden ver tanto en las campañas, como en los modos "Multiplayer" es lo suficientemente amplia para llamar la atención.

Pero al mismo tiempo tenemos efectos especiales muy mediocres, que sinceramente son lo que me causó la peor impresión, muy especialmente los efectos de las armas de todas las unidades, que además de ser bastante básicos tienen animaciones algo paralíticas.

Este tipo de detalles "descuidados" empañan bastante la calidad del resto del juego y a decir verdad, todavía no me explico por qué es que a un equipo de desarrollo con la experiencia de Pandemic Studios se les pasó (o dejaron pasar) algo tan importante.

Para terminar

En fin, qué más puedo decir... junto con Force Commander, Dark Reign 2 es otra de las grandes desiluciones con las que me topé este año y no logro entender, cómo después de haber hecho Battlezone 2 la gente de Pandemic Studios sacó este juego tal y como está.

A pesar de que en sí Dark Reign 2 es un buen juego, con impresionantes escenarios, en comparación con títulos como Ground Control, Metal Fatigue y Earth 2150, no tiene mucho que ofrecer.

Igualmente si son fanáticos de su primera parte o están buscando un juego de estrategia en tiempo real que se luzca por sus gráficos con una buena placa aceleradora y que no tenga demasiadas complicaciones, les recomiendo que lo vean porque puede llegar a interesarles.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de estrategia en tiempo real que no aporta nada nuevo.
LO QUE SI: Algunos de sus escenarios son muy impresionantes, es fácil acostumbrarse a sus controles.
LO QUE NO: La inteligencia artificial de nuestras unidades es muy mediocre, los efectos especiales, los diseños de varias unidades dejan bastante que desear, etc.

71%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: SSI
INTERNET: www.ssi.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 50 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía LAN



Earth 2150

A correr, que se acaba el mundo

Por Santiago Videla

Año 2150, la humanidad ha logrado alcanzar un nivel de desarrollo verdaderamente notable y los conflictos por la supremacía tecnológica están a la orden del día.

En medio de un clima de constante tensión, parece ser que la órbita de la Tierra alrededor del Sol cada vez es más inestable y tras rigurosos análisis, los más importantes científicos del planeta han llegado a la conclusión de que en aproximadamente 180 días, los efectos del Sol sobre nuestro planeta serán letales, para cualquier forma de vida.

Ante semejante amenaza, cada uno de los tres grupos de naciones más importantes de la Tierra han comenzado a destinar todos sus esfuerzos para desarrollar una serie de proyectos para la construcción de unas gigantescas naves con las que pretenden evacuar a su gente del planeta, antes de que sea demasiado tarde. Con esta historia, SSI nos presenta su nuevo juego de estrategia en tiempo real, que entre otras cosas introduce una serie de conceptos y novedades muy importantes, que lo hacen verse como una propuesta más que interesante.

El tiempo es oro

Partiendo de la base de un clásico juego de estrategia en tiempo real, en el que la búsqueda de recursos y la producción de unidades son moneda corriente, los muchachos de SSI se las han rebuscado muy bien, para lograr que Earth 2150 se convierta en un título bastante novedoso y no pase como uno más del montón. A pesar de que su estructura está divida en una serie de misiones, una de las principales diferencias entre este juego y sus compañeros de género es que aquí la acción nunca se interrumpe.



En Earth 2150 nosotros contamos con una base principal en la cual tenemos armadas algunas de las estructuras más importantes y desde aquí podemos ir seleccionando las distintas misiones que se nos vayan presentando, en diferentes partes del mundo. Uno de los detalles más interesantes de este juego es que al empezar una misión, también podemos seguir controlando la acción de las estructuras y unidades que hayan quedado en nuestra base e incluso podemos pasar de un terreno al otro tocando una tecla. Además de esto podemos usar una enorme nave de transporte, para enviar toda clase de vehículos de una zona a la otra, en caso de que necesitemos refuerzos.

Una vez que hayamos comenzado una campaña con cualquiera de las tres alianzas podemos elegir, vamos a tener 180 días (del tiempo del juego), para reunir la cantidad de recursos, para poder completar la nave que nos sacará de la Tierra antes de que el Sol arrase con todo y eso nos obligará a encarar la acción de una forma bastante diferente a lo acostumbrado, porque además de tratar de aprovechar el tiempo lo más posible, vamos a tener que medir con mucho cuidado la forma en la que vamos a gastar nuestros ingresos.

Un estratega por aquí, por favor

Earth 2150 es un juego muy exigente e incluso en sus niveles de dificultad más sencillos es muy posible que les resulte más complicado que otros títulos de este género.



En primer lugar, tenemos que tener en cuenta, que la mayor parte de los recursos que consigamos estará destinadas para la construcción de la famosa nave que servirá a modo de un arca de Noe futurista, por eso vamos a tener que aprender a cuidar cada una de nuestras unidades, especialmente porque al terminar una misión podremos enviarlas de regreso a la base y usarlas en la próxima misión, lo que nos ahorrará importantes sumas de dinero.

En todo momento estaremos obligados a planear tácticas más inteligentes en lugar de mandar pelotones de frente, como sucede en muchos juegos de este estilo, porque la máquina suele actuar con bastante astucia y por lo general está bien preparada en caso de que decidamos intentar un ataque frontal.

Sin lugar a dudas, uno de los detalles más imponentes de este juego es que el paso de

los días y las noches transcurre en tiempo real, pero esto está muy lejos de ser un detalle meramente estético, porque tanto la noche, como los cambios en las condiciones del clima también afectan (y mucho) la forma en la que tendremos que proceder. En medio de fuertes tormentas de nieve, lluvias e incluso neblina, la visibilidad casi siempre es reducida y eso hará que tanto la velocidad de los vehículos de ambos bandos, como su puntería, disminuya.

Por otro lado, si tenemos en cuenta que hasta podemos controlar las luces de cada unidad, es posible hacer cosas más complejas, como infiltrarse en bases enemigas fuertemente armadas con un grupo reducido y destruir algunas de sus defensas antes de que las patrullas salgan a ver qué está pasando, cosa que de día sería un suicidio.

En otras ocasiones, podemos llegar a evitar que sentinelas aéreos del enemigo descubra nuestra posición, simplemente apagando las luces de las estructuras de nuestra base y con eso ganar algo de tiempo para fortificarla. A la hora de desarrollar tecnologías, también hay variedad para todos los gustos e incluso podemos elegir con qué componentes armar cada clase de unidad (Chasis, armas, etc.), aunque el tema de los recursos también nos va a obligar a ser muy cuidadosos, ya que ponernos a desarrollar todo lo que nos ofrecen puede llegar a dejar nuestra alcancía vacía antes de que nos demos cuenta.



Conocidos por ser amantes de los detalles y el realismo, la gente de SSI ha incluido otros cosas que no se ven en este tipo de juegos con mucha frecuencia, como por ejemplo el hecho de que tanto nuestras unidades, como las del enemigo tengan municiones limitadas (cosa que a veces juega a nuestro favor), por lo que tendremos que tener un par de vehículos de apoyo listos para enviar suministros al frente siempre que haga falta.

Para que se den una idea más aproximada del alcance de los pequeños detalles que Earth 2150, incluso podemos hacer que nuestros vehículos de apoyo pinten a cualquiera de nuestras unidades con otro color (incluyendo el del enemigo), cosa que a su vez cambia su color en el radar, ideal para infiltrarnos sin ser descubiertos (sobre todo cuando jugamos en "Multiplayer").

Debido a que nuestra principal prioridad es la de conseguir recursos para nuestro proyecto, no siempre la mejor opción va a ser ir a liquidar al enemigo y gracias a eso vamos a tener una variedad de misiones considerable, además, cada una de las tres alianzas que se pueden elegir actúa de una forma diferente y tiene rasgos muy característicos con respecto a sus demás rivales, lo que nos dará la posibilidad de jugar tres campañas muy grosas.

En "Multiplayer" también resulta muy entretenido y podemos encontrar una buena variedad de opciones, que pueden mantenernos enganchados por un largo rato.

SSI a toda máquina

En la parte técnica es donde más se destaca Earth 2150 ya que el "engine" 3D que SSI utilizó les ha permitido lograr algunos de los terrenos y efectos especiales más increíbles que haya podido ver en uno de estos juegos.

Por otra parte, la forma en la que se van sucediendo los días, las noches y los distintos cambios de clima es excelente y esta es la primera vez que veo que este tipo de efectos afecten realmente las condiciones del juego.

Este sofisticado "engine", permite deformar el terreno en tiempo real y con algunos de nuestros vehículos podemos hasta cavar túneles y trincheras para impedir ataques masivos.



Uno de los más grandes defectos de Earth 2150 y tal vez lo que le impidió convertirse en todo un clásico, son algunos aspectos de su interface, como por ejemplo: La forma torpe en la que se mueve la cámara cuando tratamos de dirigirla con el teclado, o algunos de sus comandos, que resultan un poco incómodos. Cabe aclarar, que para jugarlo bien, hace falta una máquina bastante potente, así que ¡ojo al piojo!

Una de las cosas que más me llamó la atención es la impresionante variedad de opciones, que SSI incluyó en este juego y la forma en la que fueron implementadas, ya que por lo general muchas de las cosas que se pueden hacer aquí solo se ven en juegos por turnos.

A pesar de que en un principio cuesta acostumbrarse a manejar todo al mismo tiempo y que la interface podría haber estado mejor, Earth 2150 es un excelente título para colgarse por un largo rato, pero desde ya les advierto que no se trata de un juego fácil y de seguro lo van a disfrutar más si ya la tienen clara con otros títulos similares.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de estrategia en tiempo real con repleto de opciones y detalles muy originales.
LO QUE SI: La forma en la que se desarrolla la acción, los gráficos, los efectos, el paso de los días y las noches en tiempo real, los cambios de clima, la iluminación.
LO QUE NO: La interface resulta un tanto incómoda y en un principio cuesta acostumbrarse a ella, los modelos de algunas unidades son muy comunes, el efecto de neblina estará muy bonito pero estorba más de lo que debería.

86%

PROMEDIO
87%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Big Time Software / Big Time Software
INTERNET: www.battlefront.com/products/worldwar/cm/index.html
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 50 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Via LAN, E-mail y próximamente TCP/IP con el nuevo parche

Combat Mission: Beyond Overlord

La Segunda Guerra Mundial animada en 3D

Por Pablo Balut

El chillido del metal quiebra la calma en el bosque todavía adormecido. Mientras amanece, las orugas del Panzer devoran metros avanzando por la ladera de una meseta. Sobre la torreta del tanque, el capitán se quita las gafas y observa la posición elegida. Parece un buen lugar para emboscar al enemigo. Un pelotón de Infantería sigue de cerca los movimientos de la torpe mole de acero. De pronto, una fuerte detonación y un destello cegador. El Panzer se retuerce hacia sus entrañas, devastado. El capitán, envuelto en llamas, se arroja al piso para salvar su vida. Sus días de servicio en la SS han concluido. De la colina de enfrente el certero disparo del artillero de un Sherman causa la primera baja en la batalla. Inmediatamente los gritos. ¡Go go go go! Un sargento regordete da la orden y el asalto comienza. Cientos de hombres se lanzan al ataque. Los nidos de ametralladoras alemanes escupen plomo y el piso se riega con la sangre de los jóvenes soldados. Las explosiones y el humo se multiplican por todo el campo. El bosque se despierta alterado. La guerra ha llegado.

Que comience la batalla

Esta dramática acción se desarrolla durante la Segunda Guerra Mundial, en el frente oeste, cuando las tropas aliadas desembarcan en Normandia y comienzan la reconquista de Europa. Combat Missión intenta trasladar ese dramatismo del campo de batalla, a la pantalla de nuestra PC, y lo logra bastante bien.

Si bien Combat Mission es un juego de estrategia por turnos, debemos aclarar explícitamente que no es un juego por turnos convencional. ¿Cómo es esto? Cada turno se divide en dos fases. En la primera fase disponemos de un tiempo de planificación, en la cual decidimos las acciones que nuestros soldados deberán llevar acabo, asignamos los bombardeos y los ataques aéreos. Apretando un botón de Play, (como su fuese un equipo de música) el turno comienza a desarrollarse en una interesante acción animada. Si bien en este momento no









podemos intervenir, es muy interesante y divertido ver todo el desarrollo de la batalla como en una película de guerra, en realidad un campo 3D completamente animado. Podemos dedicarnos a ver cómo nuestras tropas se mueven y combaten. Podemos ver nuestros tanques avanzar y aporrear al enemigo. Como el juego está basado en un poderoso engine 3D, podemos posicionarnos en donde más nos guste. Si queremos ponernos en la piel de capitán del Panzer y quemarnos un poquito, basta con solo hacer clic izquierdo + control sobre el Panzer en cuestión, y ya estaremos adentro. Si queremos ver el Sherman, repetimos la maniobra sobre ese vehículo. También podemos posicionarnos sobre el campo de batalla y hacer una vista aérea sobre el combate. Balas trazadoras, humo y explosiones le agregan dramatismo a las acciones, aunque es necesario aclarar que estos efectos no son tan buenos como los merece el juego.

Números y datos

En Combat Mission podemos utilizar las fuerzas armadas de seis naciones. Contamos con un listado completísimo del armamento de los ejércitos de Inglaterra, EE.UU., Francia, Polonia, Italia y Alemania, más de cincuenta armas pesadas y ciento veinte tanques y vehículos de combate.

El juego posee unas cincuenta misiones individuales, incluyendo desde pequeñas escaramuzas hasta batallas a gran escala. Pero también nos ofrece una decena de operaciones, conformadas por una sucesión de batallas. Y si nos aburrimos muy rápido de estos escenarios, Combat Mission dispone de un excelente generador de batallas aleatorias en el cual podremos ingresar todos los datos (cantidad y calidad de tropas, tipo de terreno, hora de la batalla, etcétera) y ágilmente se generará una nueva batalla a nuestra medida. Dentro de las tropas, encontramos desde bisoños reclutas paracaidistas hasta fuerzas de elite, como las temibles SS alemanas o los marines. Esto se debe a que los soldados cuentan con 6 niveles de experiencia. Cada figura de tanque o vehículo representa una unidad, a diferencia de las tropas de infantería, donde cada figura representa cuatro soldados.



El editor

Para los amantes de la construcción, Combat Mission nos ofrece un editor muy completo. Con él podemos diseñar el terreno (en un plano 2D), crear colinas, poner arbolitos, puentes, casas, campos minados, perímetros de defensa y todo lo que más nos guste. También podemos decidir la hora de la batalla, ya que el juego puede reproducir batallas diurnas, en la noche o en un brumoso amanecer. Y como si esto fuera poco, además podemos editar el orden de batalla de los ejércitos enfrentados. Disimuladamente, sin que nadie nos vea, nos daremos el gusto de elegir las mejores tropas para nosotros y las más bisoñas para algún amiguito que queramos vencer en combate, previa apuesta, claro, de una placa de aceleradora.

¡A lo Spielberg!

Tal vez los más interesante de Combat Mission es ese aire a película que rodea el juego cada vez que apretamos el botoncito de Play. Cada turno que pasa, la acción genera un clima de combate muy real, ayudado por el excelente sonido ambiente, la cantidad y calidad de tropas que disponemos y una animación bastante fluida. Si bien los efectos no son de lo mejor, tampoco desentonan. Así, luego de darles las órdenes a nuestros muchachos, podemos seguir la batalla dirigiendo la cámara a donde más nos guste, como si estuviéramos en el cine mirando una buena película de guerra.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de batallas por turnos, pero en 3D y totalmente animado.
LO QUE SI: El sonido genera un ambiente increíble. Diversidad de escenarios. Un poderoso editor y un generador de batalla aleatorias.
LO QUE NO: La placa 3D no es aprovechada al máximo de sus posibilidades.

87%

PROMEDIO
95%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Creative Assembly / Electronic Arts
INTERNET: www.totalwar.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, 500 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía TCP/IP





Shogun: Total War

Tu coltal tolta. Yo coltal cabeza







Por Rodrigo Peláez

Queridos hermanos, estamos hoy aquí reunidos para festejar la sagrado unión en matrimonio de nuestros queridos amigos Estratégico en Tiempo Real y Estrategia por Turnos. Si alguien tiene algo para decir, que lo diga ahora o calle para siempre. Este... hmmm...¿querías decir algo, Rolo?

Gracias padre.

Sí, antes que nada quiero que sepan que, cuando en el futuro mis nietos me pidan que les cuente algo sobre el año 2000, no podré evitar una sonrisa nostálgica.

El 2000. El año en que cambiamos de milenio y de siglo, el año en que finalmente no viajamos de vacaciones a la luna en un cohete plateado y rechoncho como nos prometieron en Sábados de Súper Acción pero donde comprendimos que el Y2K era una payasada de proporciones bíblicas (aunque no nos pareció tan payasesco a las 23:59 del 31 de diciembre de 1999, ¿no?).

El 2000. El año en que después de mucho hacernos sufrir y transpirar, vieron la luz el adictivo Sims y el decepcionante Force Commander; además del fabuloso fichín que hoy tengo la dichosa fortuna de diseccionar, Shogun: Total War (de ahora en adelante, STW).

Curiosamente, este juego comparte junto con Los Sims un aura de "deja vù". Cómo les conté oportunamente en la review de la genial creación de Will Wright, el simulador de personitas tiene un olorcillo similar al que supo emanar (en épocas gloriosas de la Commodore 64) aquel "Little Computer People", precursor absoluto de la categoría y del Tamagotchi.

Bueno, resulta que Shogun también tiene un hermano mayor perdido en el tiempo y que supo deleitarnos a los que alguna vez fuimos los pocos y poderosos aristócratas que disfrutaban del picor de una Amiga 500 y que fue conocido como Lords of the Rising Sun (hay que reconocer que tenía un nombre más cool que el de Shogun); producto de la afiebrada imaginación de la talentosísima compañía Cinemaware (compañía que quebró por invertir demasiado dinero y amor en sus producciones, cosa que nadie puede negar si jugó alguna vez a Defender of the Crown).

Tanto los programadores de Los Sims como los de Shogun deberían rendir un sincero y JUSTO homenaje a estos "abuelitos cibernéticos".

Pero que quede bien claro: que los nuevos alegrores hayan sido lanzados en el 2000 no fue en vano y ambos supieron aprovechar la tecnología capaz de llevar a nuestras computadoras tanto amor y de no llevarnos a nosotros de vacaciones a la luna en un cohete plateado y rechoncho.

Los ojos rasgados ¿son de tanto mirar los detalles?

El objetivo del STW es simple, pero no por eso poco dificultoso: estamos en Japón (no vamos a estar en Quilmes ¿no?) en pleno



La Ninja House: una fabrica legal de asesinos ilegales.

período "Sengoku Jidai" (cuya noble traducción significa: La Era del País en Guerra; o dicho en cristiano, Guerra Civil para Revolear por el Techo).

Es el año 1530 y nuestro padre tuvo la pésima idea de confiarnos a nosotros el futuro de nuestro clan. Así que ahora, con la mayoría de edad recién cumplida (deberíamos estar pensando en corretear geishas, no en asesinar a nuestros rivales), tendremos que comandar miles de fieles samurais a una muerte segura intentando alzarnos con el preciado título de Shogun (rey de reyes, varón del Abasto, guacho pulenta o como prefieran ustedes) que no es otro que el verdadero amo y señor del Japón Feudal (tengan en cuenta que aunque el Emperador tenga su residencia en Kyoto, los más malos del condado somos nosotros; como ocurre en Inglaterra donde existe la monarquía pero el que toma las decisiones es el Primer Ministro).

Para erigirnos vencedores, primero deberemos "eliminar", utilizando cualquier medio (y cuando digo CUALQUIER medio me refiero a CUALQUIER medio), a la competencia, los otros Daimyo o señores feudales; tarea nada sencilla debido a la INCREIBLE inteligencia artificial de sus tropas (y estrategas), capaces de aprender de sus errores y propinarnos una soberana tunda de campeonato (pero de eso ya hablaremos más tarde).

Y aquí empieza lo bueno: lo realmente sorprendente de este fichín es el nivel de detalle (parece programado por japoneses y todo) presente en CADA UNO de los aspectos del mismo: los menúes son exquisitos e impecables: claros, intuitivos y con una dirección de arte envidiable (el scroll de fondo es alucinante); todo un ejemplo a seguir por las compañías dedicadas a producir estratégicos (sí, las veteranas también).

La música oriental que suena en todo momento contribuye a ponernos en clima (y los pelos de punta cuando empiezan las batallas) y lo más importante de todo: tiene las suficientes variaciones como para no cansarnos nunca (algo que MUCHOS deberían aprender, o al menos intentar copiar).

El engine 3D, figura estelar durante los encuentros armados, es una joyita de programación que nos permite apreciar, con una máquina de mediana capacidad, todo el esplendor de las más sangrientas batallas que hayamos visto alguna vez en nuestro monitores sobre hermosos terrenos con planicies, montañas, ríos, lomas (bajo el sol ardiente, o en una lluvia veraniega, una tormenta eléctrica e incluso bajo la nieve) en altas resoluciones (y con un número elevadísimo de tropas que puede llegar a ¡5000 guerreros en acción!; siempre y cuando tengamos el hardware adecuado).

Cabe destacar que las unidades están hechas en 2D, y el motivo es sencillo: si estuvieran hechos en 3D no existe aún máquina en el planeta capaz de soportar sin colgarse el monstruoso número de soldados que combaten entre sí y los cadáveres que van cayendo en el campo de batalla (y que no desaparecen como en otros juegos de la categoría, tapizando las praderas con cuerpecillos bañados en sangre a los pocos minutos de iniciada la contienda). Sería una completa locura y nuestra PC también caería junto a los samurais por los altísimos requerimientos de memoria que esto acarrearía.

De todos modos, prefiero ver mi monitor rebosante de tropas enloquecidas creadas en 2D a tener todo el dinero del mundo y no poder fabricar más unidades como ocurría en Force Commander por el "insuficiente desarrollo tecnológico" de nuestras maquinolas.

¡Ah!, otro detalle alucinante: si cuando señalan, por poner un ejemplo, un grupo de arqueros, la máquina les dice que tienen 120, créanle: tienen 120 arqueros (sólo hay que contarlos); ¡basta ya de esos estratégicos patéticos que simulan con una simple fichita estática un regimiento entero! Aquí verán correr, pelear y morir a cada uno de



sus hombres. Y encima en escala; ¡basta ya de esos estratégicos de pacotilla donde un granjero es más grande que su granja con patos y tractor incluidos. Aquí todo está proporcionado y en su justa medida. Esperen a ver cómo sus unidades penetran las defensas de un gigantesco castillo.

Por otro lado, el mapa utilizado en la fase estratégica también cumple su cometido a la perfección y el arte original aplicado en cada uno de los mensajes que nos dan nuestros fieles servidores demuestra la seriedad con que fue encarada la investigación histórica, aplicada a reconstruir esta época

plagada de ninjas y hara-kiris con rigurosa exactitud.

Es más, Stephen Turnbull, un historiador experto en el período anteriormente citado y con unos cuantos libros en su haber sobre el tema, fue contratado por los muchachos de Creative Assembly para chequear que todos los elementos incluidos en el juego fueran los correctos (pueden encontrar obras de este buen hombre en Amazon.com).

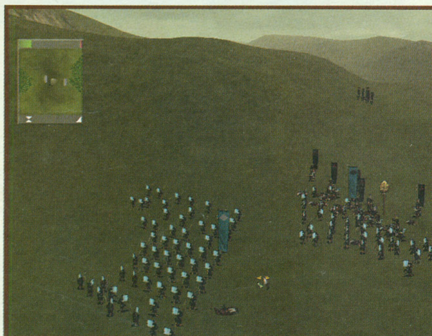
Ahora súmenle a todo esto un mix perfecto entre estrategia en tiempo real (los combates que se producen cuando una o más tropas de distintas facciones se encuentran en la misma provincia en el mapa) y la estrategia por turnos (las alianzas que podemos propiciar, los movimientos de unidades, las construcciones de estructuras capaces de proveernos de nuevos soldados, ninjas, geishas, espías, diplomáticos, mejoras en la agricultura y minería para explotar mejor los recursos de nuestras tierras, mejoras en nuestras armas, etc.) y tenemos un hit asegurado.

Don Tzu: pariente lejano de Maestro Ninja

Amigos, antes les hablé de la mágica inteligencia artificial de STW. Bueno, el responsable es Sun Tzu (no, no es ningún programador nerd coreano), que era un filósofo chino muy pero que MUY astuto que escribió un tratado de estrategia hace muchísimos siglos (el muchacho era contemporáneo de Confucio); tratado que aún hoy en día leen tanto nuestros liceístas militares como los cadetes de West Point. En otras palabras: la Biblia de la estrategia.

El juego ha sido programado para seguir al pie de la letra los consejos de Sun Tzu (que tiene todo tipo de frases ingeniosas como ésas con las que se despachaba Kung Fu todo el tiempo) y los samurais a los cuales nos enfrentemos harán lo propio; porque es bien sabido que en esa época uno de los libros que apoyaban en sus mesitas de luz era éste. Resumiendo: esperen a ver como se siente ser rodeado por distintos flancos y observar cuando el enemigo adopta las más caprichosas formaciones mientras ensartan a nuestras tropas como pollos al spiedo.





Factores como el pánico y el honor también cuentan: no es lo mismo lanzar un ataque comandado por un general novato que por uno ducho en esto de decapitar incautos; las tropas rivales así lo entienden y se la pensarán dos veces antes de hacernos frente. Matar en la batalla al Taisho (general) que los comanda también puede ayudar a espantarlos.



Por si esto fuera poco, deberemos lidiar además (con SERIEDAD, por primera vez en la historia de los estratégicos) con el terreno donde se desarrolla la batalla. Por ejemplo: si atacamos a unos desprevenidos yari ashigaru (conscriptos armados de una lanza de tamaño demencial) desde lo alto de una colina con nuestra caballería yari (samuráis montados y con una lanza similar), los atravesaremos de lado a lado gracias al ímpetu de nuestros caballos y a la velocidad que estos adquieren por galopar cuesta abajo. Claro... siempre y cuando los ashigaru no se formen bien juntos y opten por mantenerse firmes con sus lanzas apuntándonos, porque de ser así moriremos empalados gracias, en gran parte, a la velocidad anteriormente citada.

Y ya que hablamos de formaciones, este es el primer juego estratégico que tengo el placer de jugar que posea tantos tipos (y créanme, jugué muchos): podremos optar por formaciones ofensivas, defensivas, skirmish (te mojo la oreja y salgo corriendo), ofensivas al flanco izquierdo y derecho, y muchísimas más (y más vale que aprendamos a utilizarlas a todas en el momento adecuado o será nuestro final).

Y esto no termina aquí, piensen en las combinaciones: sería realmente estúpido lanzar un ataque frontal cuesta arriba con yari samuráis, en un día tormentoso, puesto que nuestros hombres patinarían de lo lindo con el barro y se cansarían el doble al intentar trepar la loma; o sea, sólo llegarían a la cima unos pocos (y cansados) samuráis, donde los estarían esperando tropas frescas con los brazos abiertos para masacrarlos.

Del mismo modo, si peleamos con vientos fuertes (en invierno, por ejemplo) nuestros fieles arqueros no acertarán una flecha y serán barridos del campo de batalla en un santiamén. O sea, tenemos que cuidarnos del clima y de las variaciones del terreno tanto como de nuestros enemigos; claro que esto puede ser aprovechado como una ventaja: podemos escondernos en bosques y emboscarlos o trepar rápidamente a lomas desde las cuales tendremos una visibilidad del terreno superior, o siempre existe la posibilidad de formar destacamentos gigan-

tescos de arqueros que impidan el cruce de puentes en aquellas provincias que poseamos (y que estén atravesadas por un río) y de esto modo volvernos prácticamente invulnerables (acuérdense del viento).

Los ojos rasgados ¿son de tanto exprimirse los sesos pensando?

Como les conté anteriormente, el juego se divide en dos etapas: la de estrategia por turnos, donde podremos movilizar las tropas (representadas aquí por estatuillas) de una lado a otro sobre un gigantesco mapa del Japón, ordenar construir nuevas edificaciones: mejoras a nuestro castillo, para que soporte mejor los asedios y nos habilite nuevas construcciones y upgrades para las mismas; entrenar todo tipo de tropas (yari ashigaru, monjes budistas fanáticos, arqueros, caballería liviana, pesada y con lanza, samurais No-Dachi armados de gigantescas espadas, etc.) y unidades para realizar "trabajillos sucios" como ser: ninjas (espías y asesinos profesionales que utilizaremos para recolectar información o eliminar a ese Taisho molesto al que no podemos derrotar en el campo de batalla), emisarios (para proponer alianzas y espiar a las tropas enemigas), geishas implacables (que también pueden ayudarnos a "despachar" a algún Daimyo baboso), shinobis (algo así como la policía secreta que se dedicará a eliminar a los ninjas o geishas enemigos que detecten y, por sobre todas las cosas, a proteger a nuestros generales y a nosotros mismos de posibles atentados; siempre y cuando se encuentren en la misma provincia).



Podremos mejorar nuestra economía invirtiendo en mejoras para las granjas o en minas para extraer distintos minerales. También están a la orden del día las armerías para producir armas de mejor calidad y mayor resistencia. Lo bueno de todo es que las cosechas son automáticas y no dependen de nuestra supervisión.

La etapa de estrategia en tiempo real se "activará", como mencioné anteriormente, cuando ejércitos de distintas facciones se encuentren en la misma provincia. Aquí podemos optar por comandar nosotros a las tropas (recomendable cuando llevamos las de perder y encima nuestro general es un pelín) o dejar que la PC resuelva el conflicto automáticamente (recomendable si nuestro Taisho es bien pulenta).

Bueno, podría seguir durante horas relatando las bondades de STW, pero prefiero no arruinarles la experiencia y dejar que ustedes mismos comprueben esta maravilla personalmente; pero antes quiero que piensen lo siguiente: si a lo enunciado le agregan siete (7) clanes rivales para elegir y comandar (todos ellos auténticos), batallas históricas (misiones en las cuales reviviremos contiendas reales intentando torcer o no la historia), batallas custom (elegimos el clan, las unidades, la dificultad y a molerse a palos) y opciones multiplayer (LAN y vía EA/PLAY) ya no hay mucho que pensar...

Tengan en cuenta que de todas las reviews que hice, esta es la que se llevó el puntaje más alto; y no soy muy regalón que digamos...

Para concluir, les recomiendo a todos aquellos que terminen fanatizados por STW (y que van a ser muchos) que corran a su videoclub amigo y alquilen sin pensarlo dos veces la obra cumbre de Akira Kurosawa conocida como Ran, donde verán tropas, Taishos y Daimyos de carne y hueso haciendo de las suyas (es más, los muchachos de Creative intentaron comprar los derechos de esta peli para incluir en el juego algunas escenas; pero al parecer no llegaron a cerrar el trato a tiempo). He dicho. O como diría mi colega Takeda: Sayonara, lector san.

Ah, perdón, padre... siga con lo suyo que venía bien.



El clan Uesugi es uno de los más ricos del Japón Feudal.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El primer juego estratégico (para PC) que combina de manera magistral la estrategia por turnos con la estrategia en tiempo real. ¡Y encima con ninjas y samuráis!

LO QUE SI: El amor aplicado en TODOS los detalles del juego: las unidades, la música, los gráficos, la investigación histórica, el sonido, los tutoriales, las batallas históricas, los textos explicativos, etc, etc, etc.

LO QUE NO: Podrían haber incluido mejores "charts" económicos para ayudarnos a planificar el futuro financiero de nuestro clan. Nadie nos avisa cuando matan a uno de nuestros herederos

95%

PROMEDIO
82%

FICHA TECNICA

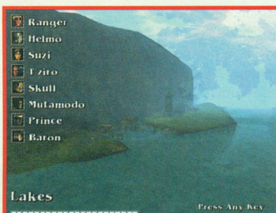
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Illusion Softworks/ Take 2 Interactive
INTERNET: www.flying-heroes.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, módem e Internet.



Flying Heroes

Guerreros sin vértigo







Por Rodolfo A. Laborde

Sentía las manos transpiradas y frías a causa de los nervios. Frente a mí estaba el famoso Lemonhead, Gran Campeón del torneo de la temporada pasada. Y ya no quedaba ningún otro contendiente en vuelo. Todos habían caído. Incluso el dirigible de Kamikaze, que parecía indestructible, yacía en el fondo del barranco envuelto en llamas. Justo en el momento en que el aparato del nipón explotó, espoleé a mi montura, un enorme Geddob negro, para que arremetiera contra el último rival que me quedaba.

Lemonhead parecía estar esperándome en una especie de nave voladora con tecnología probablemente alienígena. Ya faltaba muy poco para que estuviera al alcance de mi novedosa ballesta a repetición (había gastado unas cuantas monedas de oro para comprarla y hasta me metí en deudas con un prestamista para conseguirla) cuando, de repente, el cañón que llevaba Lemonhead delante de su nave comenzó a escupir chorros de fuego de un extraño color verde. Mi Geddob esquivó ágilmente todos los proyectiles excepto el último, que le rozó el ala izquierda. Mi pobre montura, cubierta completamente de pelo, se incendió conmigo encima de ella. En la desesperación, ya no respondía a las riendas e inició una caída en picada a las rocas que estaban a varios metros por debajo de nosotros. Mi armadura me había salvado, hasta el momento, de prenderme fuego junto a mi compañero alado, pero el calor era igualmente insoportable y me estaba empezando a asar dentro de mi propia protección. Grite y tiré una y otra vez de las riendas. La caída parecía no tener fin. Las rocas, con sus bordes afilados, se veían cada vez más y más cerca del Geddob y de mí. En esos interminables segundos, creí escuchar la risotada de Lemonhead.

El Reino de Hesperie

En el mágico reino de Hesperie existe un singular torneo que atrae a muchos guerreros de diferentes y lejanos países que buscan dinero y por sobre todas las cosas, gloria. Este título del equipo checoslovaco Illusion Softworks está basado sin duda en el cómic del gran ilustrador español Vicente Segrelles, El Mercenario, donde guerreros medievales combaten sobre dragones y otras criaturas voladoras. Pero esto no desmerece al juego, muy por el contrario.

En el comienzo tendremos tres modos de juego: el clásico singlematch, una campaña (que incluye misiones de entrenamiento, ataques sorpresa a algunos templos para hacernos con algo de efectivo, combates y toda una historia de intrigas y traiciones) y el cada vez más común modo multiplayer. En el modo campaña, podemos elegir formar parte de dos de los cuatro clanes que compiten por el premio principal, uno de ellos se basa más que nada en el poder de la magia y el otro en la fuerza de las armas.

A medida que progresemos en la historia podremos ir mejorando nuestro armamento -seis armas en total que pueden usarse de diferentes modos, entre ellas lentas (pero baratas) ballestas, lanza virotes, cañones que

arrojan fuego y hasta una especie de ametralladora- y también nuestra montura o nave. Durante cada uno de los combates habrá que recordar que estamos sobre una criatura u objeto volador, no estamos a pie y por ende vamos a poder ir para adelante, atrás, hacia los costados, pero además podremos subir y bajar la altura a la que volamos. Existen seis criaturas voladoras o naves por clan, cada una con su respectivo precio, claro. Y ya que hablamos de dinero, podremos pedir el vil metal a un prestamista, siempre bajo la amenaza de que, si no pagamos, nos sacará algo de nuestro preciado y más que necesario equipo. El tercer y último modo, el modo multiplayer, es también de lo más interesante. Pueden jugar hasta seis personas a la vez tanto en modo cooperativo como en deathmatch. La posibilidad de configurar todo lo que a escenarios, enemigos (por suerte se puede arreglar el nivel de dificultad) y aliados se refiere, hace de éste uno de los modos más interesantes para jugar. Podemos elegir, por si fuera poco, si queremos usar la vista en primera persona o si queremos pelear con la vista a espaldas de nuestro personaje.

Los gráficos son de lo mejor, muy realistas y repletos de detalles. Los escenarios (diez en total) están tan bien logrados que dan ganas de quedarse mirando los fondos en vez de ponerse a pelear. Siempre nos consideramos extremadamente exigentes en lo que a gráficos respecta y no dudamos en tirar palos si éstos no son de nuestro agrado. Pero los de Flying Heroes realmente no tienen desperdicio.

Al mejor estilo Quake y tantos otros títulos del género de los arcades 3D, en Flying Heroes podemos recolectar ítems desparramados por todo el escenario. Mayor velocidad, invisibilidad, escudos, municiones y magia son sólo algunas de las cosas que tendremos que acostumbrarnos a juntar si queremos salir bien parad... digo volando de cada enfrentamiento.



Desperté cubierto de sudor. Había sido otra maldita pesadilla. Antes de poder tranquilizarme, golpearon con fuerza una y otra vez la puerta de madera de mi habitación. Era nada menos que el Señor del Clan Lizard Raiders, uno de los tantos equipos que suelen participar en este torneo (yo quería formar parte de los Sky Knights, pero fui rechazado por trabajar de mercenario en el pasado y, más que nada, por no contar con efectivo suficiente). Curt -que así se llamaba el jefe del clan para el que me estaba jugando el pellejo- me felicitó por haber salido segundo en el combate del día anterior. Pero pronto su rostro se ensombreció de preocupación. Recordé que hoy es la final del torneo y los guerreros de varios reinos a la redonda se reunirán en el estadio para



pelear -incluso hasta con magia- por la copa que demuestra cuál es el reino con supremacía en el aire. Sabía que aparecerían, ahora más que nunca, los seres voladores más raros y los aparatos más increíbles. Incluso vi en una oportunidad una ridícula tetera voladora que no llegó muy lejos que digamos, y hasta una alfombra mágica... ¿pueden creerlo?

Un joven paje ayudó a calzarme la armadura, la pechera, hombreras y mi yelmo. Cansado y dolorido por el porrazo del día anterior, sin contar la quemadura en uno de mis brazos, salí a la arena montado en un Hakon prestado (mi Geddub no tuvo tanta suerte como yo). Al salir, el público me ovacionó como nunca. Quizás pensaban que no saldría a dar pelea después del accidente que casi me cuesta la vida. Se ve que todavía no me conocen. Hoy la estatuilla de oro alada será mía de una vez por todas.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Originalidad dentro de un género bastante trillado.
LO QUE SI: La ambientación al mejor estilo "El Mercenario".
LO QUE NO: El alto nivel de dificultad.

82%

PROMEDIO **91%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Havas Interactive, Inc. / Blizzard Entertainment
INTERNET: www.blizzard.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 650 MB libres en el rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP e Internet hasta 8 jugadores





Diablo II

Blizzard, o la máquina de hacer éxitos





Por Pedro Federico Hegoburu

Diablo II? ¿Seguro que es la segunda parte? Andá... Me estás tomando el pelo. ¿Ese es tu personaje? Qué nivel alto. ¡Uy, hace magia y también corre! (Tan rápido como vos para conseguir el juego...)"

Cuatro años atrás, millones de personas en todo el mundo descubrieron uno de los clásicos indiscutidos en juegos para PC, que simplemente se limitaba a matar cuanto bicho se cruzara por nuestro camino con el botón derecho del mouse. Hubo un antes y un después de Diablo, tanto en el género como en la vida útil del ratón periférico. Y además de la adicción que creó en toda persona que lo probó, una de las cosas que recordamos más vivamente es la terrible animación del final, en que el Caminante (el "Wanderer", o sea nosotros) encierra al Diablo en la gema y se la inserta en la frente con la esperanza de dominarlo. ¡Ilusos, nada más lejano de la realidad!

Tras muchas idas y venidas, a fines de Junio Blizzard lanzó la segunda parte de este juego, en el cual descubriremos indicios que el Caminante no ha podido contener la maldad de Diablo y ha comenzado a liberar a sus hermanos Baal y Mefisto.Y como esta no es una familia tipo que se reúne los Domingos a comer una raviolada, es necesario que un nuevo Héroe recorra el Mundo para liberarnos una vez más de esta pesadilla... justo lo que estábamos necesitando para sacudir la modorra. Por ello nos pusimos el overol y limpiamos la bolita del mouse: la tarea es ardua y larga pero alguien debe llevarla a cabo.

Segundas partes sí son buenas

Pocas veces se ha visto tanta histeria colectiva y expectativa por un juego como en los meses previos al lanzamiento de Diablo II (D2). En ejemplares pasados de XPC hemos informado sobre las probables novedades, y más recientemente sobre los dos testeos, pero ahora llegó el momento de diseccionar el producto final. ¡Pensamos que este día nunca llegaría, pero henos aquí con la Caja para Coleccionistas en nuestra mano derecha y el corazón en la izquierda! En esta oportunidad, el juego ocupa 3 CDs (uno de Instalación, otro de Juego, y otro de Animaciones) porque es mucho más largo que el original. Para que se den una idea, D2 está dividido en cuatro Actos: el Campamento Rebelde, el puerto de Lut Gholein, las selvas de Kurast, y el Infierno. Cada uno de los tres primeros es de la misma extensión que el juego original. A su vez, cada Acto está subdividido en varias aventuras (quests), por lo que tendremos muchas horas de diversión asegurada.

Claro que las novedades recién empiezan. El tamaño de la instalación mínima es llamativo (650 Mb.) y si queremos jugar Multiplayer (ya sea en Battle.net o a través de TCP/IP) deberemos sacrificar 950 Mb. De los tres personajes originales encontramos que no ha sobrevivido ninguno de ellos, siendo reemplazados por cinco categorías totalmente nuevas: el Bárbaro, puro músculo; la Amazona, grácil doncella con ataques a distancia y cuerpo a cuerpo; la Hechicera, similar a su



pariente morocho del juego anterior; el Paladín, un guerrero con auras espectaculares; y finalmente el Nigromante, que se dedica a invocar Golems y animar Esqueletos para que luchen por él. La apariencia de cada personaje varía a medida que agregamos o cambiamos equipo, un efecto WYSIWYG copado que se luce en el juego y en el chat.

Blizzard introdujo muchas mejoras en los tipos de personajes disponibles, con tres categorías: personajes Abiertos, Cerrados, y Hardcore (ninguno de los tres tipos puede mezclarse en sesiones con otros diferentes). Los primeros son aquellos cuya información del juego está almacenada en la PC, y por tanto sujetos a cualquier tipo de hacking conocido. Para minimizar este factor, tenemos la oportunidad de crear un personaje Cerrado, que sólo se puede jugar en Battle.net (advertimos que hace falta una conexión bien pulenta o el lag matará al más valiente) y cuya información se almacena en los servidores de Blizzard. Este tipo de personaje ofrece todas las garantías de legalidad en cuanto a su nivel, objetos, etc. y por ello ya hay varios avivados que los venden por interesantes sumas. ¡Piensen que hace menos de un mes que D2 salió a la venta y ya proliferan las ofertas en eBay! El 14 de Julio se vendió un Nigromante de nivel 67 en el servidor USEast por 710 dólares, lo que indica que esta modalidad típica de otros juegos como Ultima Online y Asheron's Call también será implementada en D2. La tercera novedad en este tema es el personaje Hardcore, que sólo puede ser creado cuando hayamos terminado el juego en Battle.net. ¡La particularidad de este personaje es que sólo cuenta con una vida, y



cuando muera no podrá ser resucitado! Se identifican en el chat de Battle.net por tener sus nombres en color rojo, y una vez muertos pueden seguir participando de los mismos como espectros. Lástima que la lejanía a los servidores y el lag conspiren contra esta modalidad de juego.

Otra de las novedades más celebradas es la introducción de los árboles de habilidades (skill trees) en lugar de los archi-conocidos hechizos. Cada uno de los cinco personajes cuenta con tres árboles de habilidades exclusivos para su clase, que son una mezcla de ofensivas con defensivas y multi-propósito. Cada vez que subas un nivel, podrás asignar cinco puntos a las características básicas de tu personaje (Fuerza, Destreza, Vitalidad, y Energía) y también recibirás un único punto para asignar a una habilidad de tu elección (ojo que muchas se activan una vez que hayas llegado a un nivel mínimo). ¿Cómo funcionan las habilidades? Por ejemplo: en vez de utilizar el hechizo de Curación (en Diablo) el paladín en D2 usa un aura llamada "Rezo" que se puede activar al nivel 1 y que actúa sacrificando mana para curar a todos los personajes dentro de un cierto radio de acción. Cuando el paladín llegue al nivel 12 de experiencia, podrá elegir otra habilidad llamada "Ardor", que le permite atacar a más de un enemigo al mismo tiempo, con una mejor chance de golpear y agregando daño al ataque...todo por unos míseros dos puntos de mana, una verdadera ganga. A su vez, el nigromante puede crear un Golem de Sangre al cual se encuentra unido como una gestalt: a medida que haga daño, tanto el golem como el nigromante recuperarán vitalidad, pero también puede pasar lo inverso... Cada una de estas habilidades irá mejorando a medida que agregues puntos de habilidad: con el primer punto simplemente la activas, pero poniendo otros la potencias. Un ejemplo es el aura "Espinas" del paladín, que con el primer nivel devuelve el 250% del daño recibido en cada golpe del enemigo (¡super!), en nivel dos devuelve 290%, y así sucesivamente. Está clarísimo que esta parte del juego debe ser bien planificada para no asignar puntos en habilidades inútiles o que vayan a ser poco utilizadas. Por ejemplo, la amazona cuenta con un árbol de habilidades para lanzas y



La Edición para Coleccionistas



Completamente corrompidos por el lado oscuro, gente tan fanática como la que diariamente trabaja en la Editorial debía poseer una de las 70.000 copias de la Edición para Coleccionistas. Otra opción no era admisible. Por eso les podemos contar toda la alegría contenida en esa caja tan grande y hermosa, número 42.380, que ven al lado de nuestro reviewer de turno. Veamos si nos alcanzan los dedos de la mano: una caja con 3 CDs para jugar; un Manual conmemorativo firmado por el equipo de desarrollo del juego; un poster de Blizzard; un set de reglas para jugar rol (Dungeons & Dragons) con sus correspondientes dados; un CD con toda la música del juego, y finalmente un DVD con los 24 minutos que duran todas las animaciones del juego, y la cola (trailer) difundida con antelación al juego. Un chiche pocas veces visto y a esta altura imposible de conseguir, salvo con suerte y por unos 140 dólares...). En al país, aunque esta edición especial es inconseguible, GTC tiene a la venta Diablo II con manuales y el juego en castellano.

Lo que viene: Throne of Darkness

Gastaste el CD con el primer juego, y ya vas por el quinto personaje de Diablo 2 jugando con los ojos cerrados. ¿Qué será de ti? Te recomendamos que empieces a ahorrar dinero para comprar Throne of Darkness, de la compañía Click Entertainment. Te la hacemos breve: Diablo, pero ambientado en el Japón feudal, con samurais. Está siendo diseñado por gente que trabajó en el juego de Blizzard, y la historia cuenta que tu clan ha sido diezmado por las fuerzas del Señor Oscuro Zanshin. Tu único camino es el de la venganza, y lo puedes hacer breve (atacando directamente su fortaleza) o largo (cumpliendo las misiones que te indique tu Daimyo). Promete ser un éxito, con resoluciones de 800x600, engine de 16-bit sprites, un sistema que permita a los jugadores modificar la IA y crear mods (agarrate Catalina) y cuatro Clanes para lograr uno de los dos objetivos supremos: matar a Zanshin o morir en el intento. Domo arigato!



jabalinas, y otro diferente para arcos y ballestas, no haciendo falta ser un genio para deducir que es poco recomendable desarrollar ambos árboles simultáneamente (ya conocen el dicho "quien mucho abarca, poco aprieta". Y acá el único que aprieta es el Sr. Diablo).

El juego según "Telescuela Técnica"

Si bien hemos catalogado a D2 bajo "Aventuras/RPG", la realidad indica que esto no es tan acertado como parece, porque D2 carece de la profundidad, complejidad y desarrollo del personaje que podemos encontrar -por ejemplo- en Baldur's Gate o uno de los juegos de la serie Ultima. El hecho de asignar algunos puntos a cuatro características básicas y a unos árboles de habilidades no significa que el personaje sufra un desarrollo importante, pero debemos mantenernos dentro del contexto para evaluar la totalidad. D2 es una fiesta de clicks, y la "simplicidad" de las características y la interfase son apropiadas. Quien elije D2 para divertirse no debe buscar otra cosa que no sea ese carnaval de golpes y hechizos. Así como no esperamos que los pilotos de Motocross Madness 2 tengan un desarrollo de sus características personales, tampoco esperemos que la historia detrás de D2 sea tan compleja como "El Señor de los Anillos". La verdad es que todas las aventuras que se nos presentan en este juego son muy entretenidas y cumplen su cometido: llevar la historia de principio a fin. Para que esta experiencia sea un poco más desafiante, varias aventuras están conectadas entre sí (por ejemplo las del Acto 3, en que debemos encontrar las reliquias de Khalim para crear un arma poderosa). En ocasiones resultará difícil completar cada aventura (o sea, ¡moriremos varias veces!) lo que se resuelve adquiriendo un poco más de experiencia para subir algún nivel, o conseguir equipos más poderosos para matar los bichos. Por ser un juego "simple", consideramos que no hace falta extendernos con guías sobre cómo armar y desarrollar los personajes, o las consabidas soluciones. Todo en este juego hace que llegues al final, y lo ideal es que tomes tus decisiones sin recomendaciones externas.





Ya sabemos que jugar D2 es una experiencia vibrante, que ahora se ha visto mejorada con ciertos retoques simples: el clima (ahora llueve y se hace de noche); se ha creado un sistema de waypoints (imagínalos como el transporte de Star Trek) que son superficies en el piso que te permiten moverte de una a otra sin esfuerzo, siempre que ya hayas descubierto y activado el waypoint al que querés viajar. Si esto te parece cosa de Mandinga, podés hacer que tu personaje camine o corra (muy acertado debido a las enormes distancias que debemos cubrir). También podemos configurar el uso del botón izquierdo del mouse para que efectúe un segundo ataque o que active una habilidad del personaje. El sistema de hotkeys es bueno, destacándose la tecla ALT que resalta todos los objetos que hayan caído al piso (adiós a esa búsqueda infructuosa y eterna luego de oír el característico CLING que indicaba la caída de un anillo o amuleto...).

Lamentablemente, no todo en D2 ha resultado tan bueno como esperábamos. Por ejemplo, los gráficos no son una maravilla: la resolución sigue fija en 640x480, hay sprites por todas partes, y se nota que los gráficos del Acto I huelen a viejo... claro, fueron programados hace tres años. Cuando nuestro personaje camina sobre el césped parece que surfea, y cuando se desplaza hacia nosotros imita un cangrejo, caminando medio ladeado. Finalmente, el sistema de saves, que no sabemos si es bueno o malísimo, porque la única manera de salvar la sesión es ¡saliendo del juego! Esto provoca



que reiniciemos las sesiones en cada una de las bases, y que todos los monstruos se regeneren. Así que ya saben: si deben salvar la sesión, asegúrense de haber activado los waypoints porque de otro modo deberán recorrer mucho camino y matar todo una vez más.

Es justo que dediquemos un párrafo aparte para la música, que termina de redondear un producto bien hecho. El responsable de esta maravilla ha sido Matt Uelmen, para quien tenemos sólo palabras de elogio por su acertada composición. Los climas creados y las melodías son ideales para el juego, ya que nunca desvían la atención y son lo suficientemente bonitas para ser apreciadas como algo separado del juego. ¡Si te gusta jugar rol con lápiz y papel, ya sabés qué música usar en tu próxima campaña! Visiten el website de Blizzard porque cada tanto pueden hacer download de esta música en formato MP3. No digas que no te avisamos...

El bazar de los objetos, y Battle.net

A veces me gusta pensar que he fundado una línea de juego en lo que respecta a Diablo y su continuación. Más allá del cuidado y la dedicación con que juego -y que trato de transmitir a mis amigos- es probable que me recuerden por una sola palabra: "microeconomía". Para muchos, es una forma elegante de decir "avaricia", pero yo sigo sosteniendo que se trata de una escuela de "pensamiento económico" relacionada con el juego. ¿En qué consiste esto? Básicamente es el acopio de cuanta cosa encontremos en el suelo luego de haber matado a los enemigos o abierto los cofres y urnas. Claro que esta escuela tenía mayor razón de ser durante el primer juego, ya que había tres tipos de objetos: comunes, mágicos, y únicos. Fue una agradable sorpresa descubrir que D2 tiene muchos otros tipos diferentes de objetos: a los ya mencionados se añaden las gemas y los objetos raros, los imbuibles, y los que conforman un conjunto. Vamos por parte. Los objetos mágicos (nombre en azul) tienen un atributo que los diferencia de los comunes. Los raros (nombre en amarillo) contienen aleatoriamente más de un atributo mágico. Los objetos únicos (nombre en oro) son similares a los anteriores, pero sus características son fijas (por ejemplo, la armadura "Silks of the Victor" tendrá siempre las mismas características todas las veces que vos u otro jugador la encuentre). Los objetos imbuibles (nombres en gris) contienen uno, dos o tres agujeros en los cuales puedes insertar las gemas que encuentres durante tus aventuras. Hay siete tipos de gemas (amatistas, diamantes, esmeraldas, rubíes, zafiros, topacios, y calaveras), en cinco diferentes niveles de perfección, conteniendo cada gema un efecto mágico diferente dependiendo del objeto en que sean insertadas. Por ejemplo, una esmeralda perfecta que sea insertada en una espada agregará 5 puntos de daño por veneno durante 3 segundos, pero si la misma gema hubiera sido insertada en un escudo, proporcionaría entre 26 y 30% de resistencia al veneno, y en un casco otorgaría entre 9 y 10 puntos extra de Destreza. Ya se imaginan la cantidad de combinaciones posibles, pero vayan con cuidado porque una vez que insertan una gema no hay vuelta atrás...

Para terminar con la sección de objetos, tenemos los que probablemente sean los más interesantes y buscados por toda la comunidad: los objetos de conjunto. Sus nombres aparecen en verde, son muy escasos, y tienen la particularidad de otorgar características mágicas extra una vez que se haya reunido todo el conjunto. Un ejemplo es la Defensa de Hsaurus, compuesta por un cinturón, un escudo y un par de botas. Cada uno de los objetos tiene sus características particulares, pero al juntar los tres objetos se agrega un 25% de resistencia a los relámpagos y 5 puntos extra al daño máximo.

El último tema que vamos a tocar es el atinente al famoso Battle.net. Por si no lo saben, se trata de un conjunto de servidores que Blizzard pone a disposición del público

El Cubo de los Horadrim y el nivel secreto de las vacas



Como agradecimiento por leer esta nota te vamos a recompensar a lo grande. En una de las aventuras deberás encontrar el Cubo de los Horadrim, que es una especie de cajita que transmuta cosas: por ejemplo, si ponés 3 anillos obtenés un amuleto (hay más combinaciones, te la dejamos picando para que investigues por tu cuenta). Pero pocos saben que mezclando la pata de palo de Wirt (lo encontrás en el pueblo de Tristram) con un Tomo de Portales se abre un portal rojo al nivel secreto de las vacas. Para lograr esto debés terminar el juego en cualquier nivel. Luego inicias un nuevo juego de la misma dificultad del que acabas de terminar, y en medio del Campamento Rebelde haces la mezcla de elementos mientras recitas en voz alta "Pedro es un genio" (OK, esto último no hace falta, pero me hace sentir bien). ¡Preparáte porque cuando salgas del otro lado del portal rojo se te va a venir toda la población vacuna del mundo encima tuyo! Con tantos cueros podrías hacer cinturones y camperas para toda la gente que escribe en XPC...



para que en ellos jueguen la versión Multiplayer, Cerrada y Hardcore del juego. ¡Y todo en forma gratuita! Para D2, Blizzard habilitó 4 servidores denominados "Reinos": uno en cada costa de los EE.UU., otro en Suecia, y el útimo en Corea. Hay que tener cuidado al elegirlo ya que los personajes no pueden cambiar de servidor, y el tema del lag también debe ser considerado, porque las conexiones no son gran cosa y vas a sufrir la expulsión del servidor por una conexión lenta, o el efecto conocido como "tos" (cuando los frames van más rápido que tu conexión, llega un momento en el cual la realidad del juego y tu PC está tan distorsionada que se ajusta de golpe y se saltean varias animaciones hasta sincronizar). Sinceramente, al día de hoy el estado de Battle.net no es el ideal porque hay demasiados jugadores que desean conectarse y los servidores no dan abasto. En el Testeo de Stress se probaron los servidores con 100.000 jugadores, pero ya se han vendido tantas copias del juego que se produjo un cuello de botella. Diariamente el servicio técnico trata de resolver este problema con patches y nuevas líneas de programación, y pareciera ser que el problema se terminará de solucionar con la puesta en línea de más servidores. ¡A ver si viene uno para Sudamérica!

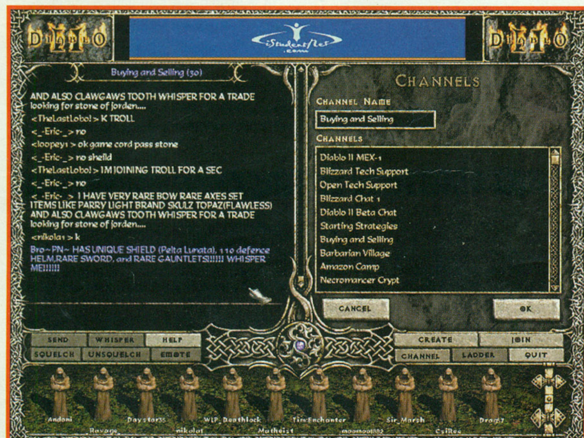
La interfase en los chatrooms de Battle.net ha sido modificada radicalmente. Ahora puedes ver la imagen exacta de todos los participantes, e iniciar partidas con un menú muy completo e intuitivo. ¡Hasta se tomaron el trabajo de crear una interfase para efectuar las permutas o ventas de objetos, con dos bandejas que muestran los objetos ofrecidos para el cambio y un botón para dar el OK! Pensar que hace unos meses debíamos tirar el objeto al piso, rogar que los demás personajes no lo tomaran (afanaran), y esperar que el otro cumpliera su parte del trato...

Una vez que te hayas unido a una sesión creada por otro jugador, podrás elegir de qué modo se comporta tu personaje respecto de los demás. En caso que mueras, puedes marcar una opción del menú para permitir que tus amigos junten tus objetos, pero si no les tienes confianza el juego impide que tu cuerpo sea profanado y sólo caerán unas monedas para apaciguar su codicia. Si eliges el modo "Amistoso", tanto la experiencia como el oro se repartirán entre todos los miembros del grupo. Pero si eres uno de esos malvados PKs (Player Killers) deberás exteriorizar tu elección con el botón "Hostil" que sólo se puede activar en las ciudades y por lo tanto permite a los demás jugadores prepararse para el ataque o abandonar silenciosamente la sesión.

Así que después de leer este extenso review sobre Diablo II... ¿qué estás esperando para que este juegazo forme parte de tu colección?







XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Más diversión del estilo "palo y a la bolsa", garantizado por Blizzard. ¡Guardias a mí!

LO QUE SI: La adicción. Se puede jugar infinitas veces y no cansa. La música. Los modos Single y Multiplayer. Battle.net (cuando funcione decentemente).

LO QUE NO: Los problemas con placas de video de última generación. La definición 640 x 480. La trama lineal. Que sólo haya cuatro servidores de Battle.net en todo el mundo. El lag. Los tres o cuatro años de espera hasta el Diablo III...

91%

Tenés hambre de juegos?

Armá tu combo.

StarLancer



Flight Simulator 2000



MOTOCROSS MADNESS 2

AGE of EMPIRES



Intellimouse Optical



Internet Keyboard Pro



Precision Racing Wheel



Dual Strike

Vení a los locales de Compumundo Unicenter y Compumundo Belgrano, y probá con nuestros demostradores

lo más nuevo de

Microsoft®

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ion Storm / Eidos
INTERNET: www.eidos.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 50 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.





Deus Ex

La gran revelación de Ion Storm

Por Santiago Videla

Realmente parece mentira, que después de habernos dado lo que posiblemente sea una de las mayores decepciones de la historia con su mediocre Daikatana, Ion Storm (sí, la compañía del polémico John Romero) nos ha sorprendido con lo que en mi opinión es por el momento el candidato más fuerte a convertirse en juego del año, ¡qué ironía, ¿no?

A pesar de que desde sus primeros anuncios el proyecto parecía prometedor y que incluso fue desarrollado por un grupo de gente que nada tuvo que ver con Daikatana (por suerte), después del chasco que muchos nos llevamos con ese título, tengo que reconocer que a Deus Ex no le teníamos mucha fe que digamos, lo cual indudablemente contribuyó en gran medida a que la sorpresa fuera aún mayor de lo que nos hubiésemos podido imaginar.



El hombre nuclear versión 2.0

En líneas generales, Deus Ex es una aventura vista en primera persona con un estilo bastante similar al de juegos como System Shock 2 o la serie de los Thief, pero con una serie de detalles que lo convierten en una experiencia única.

La acción de Deus Ex se desarrolla en un futuro no muy lejano, en donde la amenaza del terrorismo cada vez es más poderosa y la sociedad está siendo arrasada por una misteriosa plaga de origen desconocido llamada "Grey Death", o si prefieren, Muerte Gris.

En medio de todo este caos existe una agencia especialmente creada para combatir contra grupos terroristas, conocida como UNATCO ("United Nations Anti Terrorist Coalition") y nuestro protagonista (el agente JC Denton) forma parte de esta organización, como miembro de uno de sus equipos de operaciones especiales más sofisticados.



Una de las características más llamativas de nuestro personaje es que lejos de ser un hombre común y corriente, él y su hermano Paul forman parte de un proyecto experimental de UNATCO y en sus cuerpos llevan toda clase de implantes cibernéticos de última generación, que mejoran notablemente sus habilidades entre otras cosas.

Nuestra participación en todo esto comenzará tras un ataque por parte de una de las más poderosas organizaciones terroristas (NSF), cuando nuestros superiores en UNATCO deciden enviarnos a investigar la desaparición de un cargamento que contenía un raro y extremadamente costoso medicamento llamado "Ambrosia", que casualmente es la única cura conocida para la mortal plaga.

De aquí en más, una impresionante trama comenzará a desenvolverse y les aseguro que esto que acabo de contarles es tan sólo una pequeña porción de todo lo que los espera en esta alucinante aventura.

Un nuevo estilo en RPG

Desde un principio se puede apreciar a simple vista, que lo que Ion Storm ha logrado con Deus Ex va mucho más allá de todo



A veces, pasar de incógnito puede llegar a ser más saludable, que un enfrentamiento directo

lo conocido en este género, ya que ofrece un nivel de interactividad tanto con los entornos como con los personajes difícil de igualar.

Indudablemente uno de los detalles más alucinantes de Deus Ex es la gran variedad de formas que hay para resolver cada situación y precisamente de las decisiones que tomemos y de cómo encaremos la acción, dependerá la forma en la que nuestros superiores, nuestros compañeros e incluso los civiles se comportarán con nosotros.

En este juego casi constantemente estaremos enfrentando decisiones de todo tipo, ya que además de poder hablar con cada persona amigable o neutral que nos encontremos, tendremos que pensar en la forma más conveniente de usar nuestro equipo, qué arma es la más indicada para enfrentar ciertas clases de enemigos, qué sistemas de nuestro personaje nos conviene modificar y una interminable gama de detalles más.

Otro detalle interesante es que además de los objetivos principales que se nos encargan en cada misión, podremos ir resolviendo una inmensa cantidad de situaciones alternativas, que en muchos casos no tienen mucho que ver con la trama principal, pero nos ayudarán a conseguir aliados, objetos, información importante sobre ciertos acontecimientos y por supuesto más experiencia con la que podremos mejorar muchas de las habilidades de nuestro protagonista.

Al igual que en los títulos de la saga Thief, en Deus Ex la mejor solución nunca son los enfrentamientos directos, ya que gracias a que los modelos de los personajes tienen daño por sectores el combate es bastante real y por más que nuestro fachero muñeco esté cubierto de accesorios cibernéticos, un par de tiros bien puestos lo mandarán al desarmadero.

Además de esto, en muchas ocasiones si actuamos en forma descontrolada y salimos a los tiros al mejor estilo Quake, estaremos poniendo en peligro la vida de los civiles que van por las calles o de los rehenes que los terroristas suelen tomar y a pesar de que esto no nos hará perder el juego, influirá en nuestra reputación y en la forma en la que seremos evaluados a la hora de recibir puntos de experiencia.

Al igual que en juegos como Half Life, este título nos ofrece una etapa de entrenamiento muy detallada en donde nos harán probar todo lo que podremos hacer, para que podamos familiarizarnos con la amplia gama de acciones que nuestro personaje tiene, con facilidad.

Si querías realismo... tomá, acá lo tenés

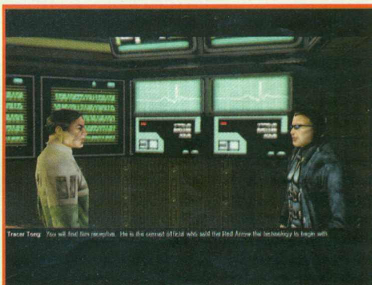
Otro aspecto de este juego que ayuda enormemente a crear la espectacular ambientación que está presente en cada momento es la inteligencia artificial de la mayoría de los personajes, en especial de los enemigos.

A pesar de no ser perfecta y de tener una que otra falla, la forma en la que los enemigos se comportan es realmente muy satisfactoria, especialmente porque en la mayoría de los casos sus reacciones son impredecibles.

Los enemigos de este juego no sólo pueden advertir nuestra presencia al vernos, sino que también pueden darse cuenta de que estamos cerca por el ruido que hacemos al correr o al eliminar a alguien, incluso pueden ubicarnos al ver la luz de nuestro sistema de iluminación.

Cuando somos descubiertos casi siempre seremos atacados, aunque al ver que no se enfrentan con alguien normal, la mayoría de los malos optará por correr hacia la consola más cercana para activar las alarmas o lo que puede ser peor, activar algún robot de seguridad, que saldrá a cazarnos sin pensarlo dos veces.

En otras ocasiones, también veremos que nuestros perseguidores prefieren escapar en una sola pieza, para luego volver segundos más tarde con algunos refuerzos y si tenemos en cuenta que en medio de un combate casi siempre se mueven intentando esquivarnos, estar tiroteándonos con más de dos guardias a la vez no es muy aconsejable.



Esta clase de comportamientos nos obligará a reemplazar la fuerza bruta por astucia y gracias a que entre algunas de nuestras habilidades está la posibilidad de usar herramientas especiales para alterar sistemas electrónicos o incluso "hackear" computadoras, podremos buscar soluciones más creativas a un problema, como por ejemplo desactivando cámaras y sistemas de seguridad o lo que es mejor, reprogramándolos para que ataquen a nuestros enemigos.

A veces, también podemos usar la astucia de los chicos malos a nuestro favor, ya que tirando algún objeto que encontremos por



ahí, como por ejemplo: botellas, bolsas de basura, tachos, etc., cerca del lugar por donde están patrullando, automáticamente irán a investigar de qué se trata, lo que nos dará la posibilidad de encargarnos de ellos.

En los niveles de dificultad más avanzados (especialmente cuando jugamos en el modo "Realistic") vamos a tener que tener en cuenta otros detalles, como por ejemplo evitar dejar huellas de nuestra presencia, de manera tal que vamos a tener que tomarnos el trabajito de ocultar los cadáveres de aquellos malhechores que hayamos dejado en el camino, para que sus compañeros no los vean.

Exprimiendo un Engine a más no poder

Deus Ex utiliza una versión modificada nada más ni nada menos que del engine de Unreal, que tantas alegrías nos dio en su momento y entre otras cosas este es uno de los pocos títulos que al igual que The Wheel of Time ha podido aprovechar realmente la tremenda capacidad de semejante tecnología.

Usando texturas de altísima calidad, modelos complejos y un diseño que pone los pelos de punta, los muchachos de Ion Storm han conseguido crear escenarios con una ambientación estupenda y un nivel de detalle pocas veces visto.

En cada entorno encontraremos una enorme cantidad de objetos con los que podremos interactuar, muchos de los cuales sólo están de adorno, como por ejemplo: Las canillas, duchas inodoros, lámparas, muebles, etc., pero el simple hecho de poder usarlos o hacerlos funcionar hace que la sensación de realismo sea todavía mayor.

Los personajes, también ponen su granito de arena para que todo esto sea una experiencia inolvidable, con modelos muy detallados, que incluso hasta mueven la boca al hablar.

Las texturas que usan (sobre todo en sus rostros), sus diseños y la variedad que encontraremos son algo escencial, para que esta fórmula cierre a la perfección.

Como broche de oro todo esto viene de la mano de algunos efectos especiales realmente alucinantes, que lógicamente no podían faltar en una producción de este nivel.

A nivel audio, la calidad va de acuerdo con todo lo demás, ya que las voces de cada personaje están muy bien caracterizadas y la música, aunque no es de lo más variada, proporciona un acompañamiento ideal.





¿Alguna duda?

Con un desarrollo extremadamente abierto, que nos permite usar nuestra creatividad para encarar la acción de la forma que se nos antoje, Deus Ex es lo más impresionante que me ha tocado ver en este género en mucho tiempo.

Desde ya quiero aclararles que no confundan este juego con un Half Life o un Soldier of Fortune (por nombrar algunos), porque está muy lejos de serlo.

Si su puede encontrar algún defecto en semejante juegazo, posiblemente algunas colisiones imprecisas entre los personajes y los escenarios o un par de baches no muy importantes en la inteligencia artificial puedan llegar a ser lo más importante, aunque no se notan mucho. Lo que si puede llegar a traerle problemas a más de uno es que para poder apreciarlo como se debe van a necesitar una máquina bastante grossa, incluyendo una placa de video que se la banque.

Por otro lado este juego carece de modos "Multiplayer", lo cual podría haber estado interesante en caso de que se pudiese haber jugado la aventura en modo cooperativo.

Por el momento Deus Ex está en inglés y al igual que las aventuras rpg más conocidas su trama es bastante compleja, por lo que encontrarán una gran cantidad de diálogos y además necesitarán interactuar lo más posible con otros personajes.

Si entienden el inglés y son fanáticos de este tipo de juegos les recomiendo que no lo dejen pasar, porque con Deus Ex pasarán por lo menos 40 horas (casi el doble de lo que dura System Shock 2) frente a una de las aventuras más alucinantes que se hayan hecho y que encima tiene tres finales diferentes... ¿qué más se puede pedir?

XTREME PC | EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una sorprendente aventura vista en primera persona con un estilo parecido al de juegos como System Shock 2 o la serie de los Thief.

LO QUE SI: El guión, la ambientación, los escenarios, los efectos, los personajes, los controles, el entrenamiento, la música, el comportamiento de los enemigos; es super largo, los tres finales etc., etc.

LO QUE NO: Algunas colisiones, necesita una máquina bastante pulenta para funcionar como corresponde.

97%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Ubisoft
INTERNET: www.arcatera.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 600MB libres en disco rigido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

Arcatera



Consecuencias de una ambición desmedida



Por Sebastián Riveros

El mundo de los juegos de PC cambia constantemente. Géneros una vez populares, como las aventuras gráficas, parecen casi muertos. Otros géneros, como los juegos de rol han sabido volver de la muerte. Arcatera, de la empresa alemana Westka, es un intento de darle nueva vida al genero de las aventuras gráficas, pero por ahora, el cadáver no responde...

La historia clínica

Las cosas están bastante mal para el pueblo de Arcatera. El misterioso príncipe, gobernante de estas tierras, está en peligro. Una extraña secta, que ha entrado en una alianza con los malignos señores oscuros, amenaza su vida. La misión de nuestros héroes será impedir que ocurra lo peor y averiguar quien está detrás del maligno complot. El tiempo no está de su lado, pues solo tienen tres semanas para encontrar a los responsables.

El examen médico

Se puede decir que la gente de Westka intentó hacer de Arcatera un híbrido entre un juego de aventuras y un juego de rol. Una mezcla entre Might and Magic y Blade Runner con un ambiente medieval. Lo malo es que intenta hacerlo combinando lo peor de cada uno. Podemos elegir entre cuatro personajes típicos, el guerrero, el ladrón, el monje o la hechicera. Cada uno tiene razones diferentes para comenzar la búsqueda. Algo nada fácil, dada la poca cooperación que obtendremos de los lugareños. La interface no facilita las cosas, de hecho las complica bastante. La interacción con los pobladores de Arcatera es un auténtico ejercicio de prueba y error. A diferencia de otros juegos, en que sabemos exactamente la frase que vamos a decir antes de hacerlo, los diálogos de Arcatera se manejan por palabras clave como saludo, insulto, cumplido y nombre. Las respuestas a estas palabras expanden, a veces, las posibilidades. Lo malo es que no sabemos exactamente lo que vamos a decir o en que tono. Si a esto le sumamos el hecho de que nuestros interlocutores tiene un medidor de paciencia que se agota constantemente, el resultado es casi siempre desastroso. Eso si no se les ocurre contestar algo que no tiene nada que ver con lo que les preguntamos, cosa que también sucede. Los combates se llevan a cabo en tiempo real, aunque disponemos de un botón para detener el tiempo y analizar nuestro siguiente movimiento, algo no muy útil dada la perspectiva fija en que apreciamos la acción y las pobres habilidades de nuestros personajes en el comienzo. Los gráficos son bastante pobres. Si bien los escenarios están muy bien realizados, los personajes dejan muchísimo que desear. La diferencia entre todo lo estático y lo animado es enorme. Los personajes están muy bien diseñados pero la animación es realmente paupérrima. Es como mirar un capitulo de South Park con fondos de Miguel Angel. La historia se pone interesante de a ratos, pero esta llena de elementos que ya hemos visto en otros juegos. Todo termina dando como resultado una experiencia de juego bastante pobre. Es una pena, doctor, pero perdimos al paciente. Esperamos que el próximo paciente tenga una salud más robusta.





XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un cóctel de aventura y rol, con muy feo sabor.
LO QUE SI: Los escenarios, excelentes cutscenes, ciertos detalles de la historia.
LO QUE NO: Gráficos dispares, pésima animación, combate e interface frustrantes.

35%

PROMEDIO
92%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Black Isle Studios / Interplay Entertainment Corp.
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 600 MB libres en el rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 6 jugadores vía IPX, TCP/IP, Modem, Serial.





Icewind Dale

O de cómo hacerle cuernitos al Diablo

Por Durgan A. Nallar

Que el Averno mismo se haya abierto durante julio con la llegada del poderoso Diablo II puede haber desviado la atención de los jugadores de RPG a lo ancho del planeta; sin embargo, los más ávidos por este apasionante género que conjuga la historia con la supervivencia no pueden perderse, bajo ninguna excusa, el nuevo capítulo que Black Isle prácticamente lanzó al unísono con el demonio de Blizzard Entertainment. Icewind Dale es, por sobre todas las cosas, un juego de rol en estado puro y uno de los más extraordinarios exponentes de su tipo.

Ni aun cuando escribía el preview de este título para el número de mayo pasado, esperaba que resultara tan pero tan bueno. El engine Infinity desarrollado por BioWare ya demostró su excelencia en Baldur´s Gate (1998), su expansión -Tales of the Sword Coast- y Planescape: Torment, que todavía arden en la memoria de los jugadores evocando momentos de aventura y tensión que exceden el estándar del género.

Por supuesto, Infinity no es perfecto; presenta varios errores y ciertas desprolijidades, que sin remedio se trasladan a los distintos títulos que lo utilizan, pero es en el resultado global donde reside su éxito. A pesar de que la rutina de "Pathfinding"sigue teniendo un par de errores a la hora de resolver caminos complicados, las mejoras con respecto a Baldur's Gate son bastante notorias y ahora los personajes no se quedan a mitad de camino con tanta frecuencia como antes. Por fortuna, el juego puede pausarse para dar instrucciones, aunque tener que utilizar este recurso sólo para corregir la trayectoria de los héroes, en lugar de para planificar la estrategia del combate, como debe ser, resulta molesto y es un área que necesita ser mejorada con urgencia. La llamada "niebla de guerra", por otra parte -y más que nada al compararla con la utilizada en Diablo II- luce muy poco estética. En adición, Icewind Dale puede usar aceleración vía OpenGL a través de una función no soportada por el servicio técnico de la compañía, pero cuando se activa sólo parece suavizar los bordes de la niebla de guerra, sin otro efecto visible en los gráficos. Algo más: la animación de los personajes es idéntica a la de Baldur's Gate, pero esto por supuesto no es atribuible al engine, ya que podría haberse mejorado, teniendo en cuenta el tiempo que pasó desde la salida de ese título.





El reino de Faerûn

Icewind Dale se ambienta en el universo de Forgotten Realms, uno de los más populares de Advanced Dungeons & Dragons. Más específicamente, toma lugar en las cañadas heladas de Faerûn, en un continente de Abeir-Toril, al borde de la cadena montañosa conocida por los entusiastas como "Espinazo del Mundo" (Spine of the World). Al comenzar el juego, faltarán 16 años para el nacimiento del elfo oscuro llamado Drizz´t Do´urden, la famosa creación del escritor Robert A. Salvatore para Wizards of the Coast, así que estaremos haciendo historia.

Empezaremos el juego creando a voluntad nuestro grupo de seis héroes, basándonos en las razas y clases permitidas por las reglas de la Segunda Edición de AD&D. Este proceso lleva cierto tiempo, pero es absolutamente reconfortante para un rolero asiduo, ya que en todas las fases nos sentiremos jugando a lápiz y papel. Como es habitual en la serie de RPG de Black Isle, si no queremos atravesar por el proceso de creación de personajes podemos seleccionar un grupo ya incluido con el juego. Muy lamentablemente, es imposible importar un personaje desde y hacia Baldur´s Gate, aunque sí podemos hacerlo dentro del mismo Icewind Dale.

Es destacable el apartado musical. Melodías acordes con cada situación consiguen crear una atmósfera épica. Las voces de los NPC (los personajes controlados por la computadora) son muy buenas también, salvo las de los propios miembros del

equipo, que no terminan de convencer. Claro que son editables, como siempre, así que podremos utilizar nuestros propios archivos .WAV tanto como importar una foto personal para utilizar como retrato (¡fanáticos!).

A continuación nos encontraremos en el área de Kuldahar Pass, que comprende Easthaven, el Valle de Kuldahar y la propia ciudad de Kuldahar. En Easthaven nos equiparemos, comprando armas y armaduras, descansando en una posada y memorizando hechizos. Podremos ayudar a los pobladores con algunas tareas menores, como acabar con la amenaza de un lobo hambriento o una horda de goblins gritones. Más tarde seremos brevemente instruidos en los peligros que acechan al territorio y emprenderemos sin tardanza un largo, muy largo viaje que nos llevará por escenarios y paisajes realmente espectaculares y tan detallados como realistas. Visitaremos a los Lizardmen en las oscuras cavernas de su fortaleza escondida en lo profundo de las montañas, atravesaremos el Valle de las Sombras, suelo de los muertos, varias mazmorras y un increíble acuario congelado mientras vamos en busca del impresionante jefe final. Icewind Dale es un juego largo, considerando que está contenido en apenas dos discos, pero en ningún momento lo veremos flaquear. La historia es lineal casi por completo, y aunque muy interesante, más que nada sirve como pretexto para ejercitar nuestras habilidades para el combate.

Hielo contra fuego

En ese sentido, Icewind Dale se diferencia de sus antecesores por el énfasis que pone en cuanto a la frecuencia y fiereza de los encuentros. Esta vez hay una historia menos compleja y diálogos algo menos extensos, pero más pelea, quizás en un inteligente intento de Black Isle por competir con Diablo II. Las bestias y monstruos que habitan este mundo helado van desde simples lobos y osos, pasando por monstruos nunca vistos en los juegos de Black Isle como y escarabajos gigantes, goblins, ogros y trolls, hasta gigantes y yetis, sin mencionar otras aberraciones más célebres, y con todos ellos nos las veremos muy bravo.

Es excelente la escala y proporción de las bestias gigantes y escenarios en relación a los personajes de la partida. Nuestros héroes



pueden alcanzar hasta el nivel 18 de experiencia (15 los guerreros, 18 los magos, 16 los sacerdotes, 14 los ladrones, etcétera) aunque no es necesario tocar el máximo para finalizar la aventura. Una opción del menú permite obtener todos los puntos de experiencia posibles al subir de nivel, hecho que acaba con la necesidad de grabar el juego antes de subir de nivel para recargarlo si nos sacamos un desgraciado 1. Pronto la partida evolucionará hasta convertirse en un grupo de temer y muy satisfactorio; y lo mejor de todo es que este progreso ocurre suave y paulatinamente a través del juego, volviéndolo tan adictivo como sorprendente. A ello deberá sumarse el entusiasmo que produce el encuentro con los más variados objetos especiales, algunos mágicamente poderosos, que cada tanto tendremos la oportunidad de descubrir.

Un invierno eterno

Icewind Dale no será recordado con seguridad como un aporte revolucionario al género ni como la frontera entre un estilo y otro; pero sí lo será como uno de los mejores juegos de rol para computadora. No presenta decenas de quests alternativas, a la inversa de otros exponentes del género como por ejemplo Darkstone; mas es un nuevo capítulo, con mucho de Baldur´s Gate -hasta utiliza algunos gráficos idénticos y los mismos objetos-, orientado a la acción, que cumple de sobra con su público al brindar una nueva y fructífera experiencia dentro de la saga. La aventura puede jugarse en multiplayer con hasta seis amigos en red, e incluso seguir desde una partida salvada en single player, una característica que ayuda enormemente a disfrutar del juego. ¿Acaso se puede pedir más de este excepcional Icewind Dale?

No importa la presencia de Diablo II. Nadie debería dejar pasar la oportunidad de vivir este largo invierno al otro lado del Espinazo del Mundo.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RPG memorable en la tradición de Baldur´s Gate.
LO QUE SI: Jugabilidad, historia, gráficos y música excelentes. Horas de diversión ininterrumpida. Mayor énfasis en el combate y la búsqueda de objetos mágicos. El multiplayer.
LO QUE NO: Problemas de pathfinding. Imposibilidad de importar personajes ni de Baldur's Gate ni de Tales of the Sword Coast. El Infinity Engine está empezando a mostrar síntomas de vejez.

92%

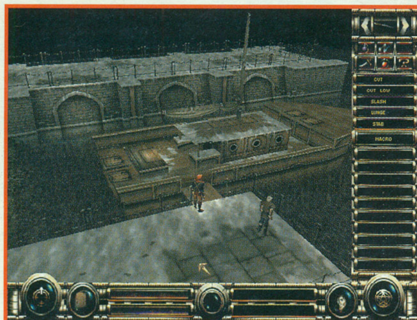
FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gremlin / Interplay
INTERNET: www.interplay.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, 400 MB libres en el disco rigido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Soulbringer

Otro Avatar, este más Dark, llega a la PC



Por Maximiliano Ferzzola

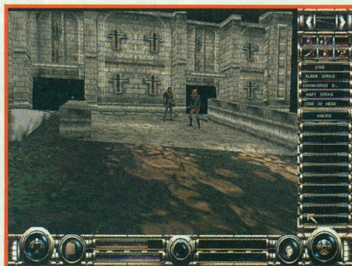
La noche... guardiana de secretos incontables cae pesada sobre Madrigal. El frío confunde tus sentidos y el peligro pasa como inadvertido. Todo el mundo sabe que el pueblo ya no es un lugar seguro... todos se encuentran cobijados en el tibio y reconfortante calor de sus hogares. Pero vos no... forastero en Madrigal, todos te miran con desprecio y desconfianza. Debés encontrar a tu tío, pero pese es solo el comienzo, debés completar tu destino. Años atrás, el hechicero Harbinger sostuvo una batalla contra seis poderosos demonios y creyó vencer... los Dioses determinan lo que sí y lo que no, el cómo y el por qué pero, además, y lo más importante, el quién. Vos, amigo, sos ese elegido... cumplí tu destino o morí en la deshonra. Porque la noche es eterna.

Soulbringer es un RPG muy atípico. Oscuro hasta la médula y para nada orientado a la acción. Si bien más de una vez azotaremos a los desacatados que osen interponerse en nuestro camino, el juego no se focaliza demasiado en ese apartado. Soulbringer presta mucha más importancia a la atmósfera, a la historia y al desarrollo del personaje como el avatar de los Demonios que a la acción.

Las opciones del Avatar

Soulbringer no sólo es un juego atípico por lo mencionado. Soulbringer presenta también un original, aunque a veces molesto y soso, sistema de combate. A medida que vayamos ganando experiencia iremos descubriendo nuevos golpes. Por lo que Soulbringer nos da la opción de... ¡hacer una macro! O sea, podemos programar los golpes en el orden que queramos para que se ejecuten con solo apretar un botón. Pueden lograrse combos muy interesantes con este sistema, pero también le quita un poco de gracia a todo. Es cuestión de acostumbrarse y tratar de no aburrirse mientras nuestro héroe, él solito, de encarga de despachar a los malos.

Y como buen Elegido que sos también podrás usar magia. Sesenta hechizos se encuentran disponibles y son seis las esferas de magia a controlar: Agua, Fuego, Espíritu, Aire, Tierra y Agua. Más invocás un hechizo, más experiencia ganás en esa esfera. Lo lógico sería, entonces, elegir una o dos, a lo sumo tres esferas para poder especializarte en ésas en particular. La elección es simple: Todos los hechizos de dos esferas incluyendo los más poderosos, o pocos hechizos de todas las esferas. Vos sos el Avatar, vos elegís.



Hasta el Elegido tiene sus errores

Lo primero es reconocer que, como juego, Soulbringer es muy original y seguramente gustará a la mayoría. Los gráficos son bastante interesantes (incluso en la opción de instalación Sin Texturas), muchos y muy lindos soniditos, una historia realmente interesante, una atmósfera sombría y sofocante pero... hay algo que falla. En su afán de "originalidad", Interplay olvidó un factor muy importante: ¡La diversión! Porque, por lo menos a mí, Soulbringer no me divirtió ni un cachito. Resulta demasiado lento en la progresión narrativa y como las batallas resultan muy aisladas, además de que el movimiento del personaje puede crisparnos los nervios, muchas veces vamos a estar horas yendo de un lado para otro escuchando lo que los NPC tienen para decir. Sabiendo saltar este error (cocha difícil) Soulbringer puede ofrecer a los interesados del género una opción distinta y única. ¿Comprarlo o no comprarlo? Mi amigo, en esta dimensión los Dioses no controlan tu destino. Hacé lo que desees hacer... peor después no te olvidés que ¡te lo dije!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RPG épico dark que hubiese tenido todas las de ganar, pero el destino así no lo quiso.
LO QUE SI: Oscuro, oscuro, oscuro.
LO QUE NO: Aburre, aburre, aburre.

75%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Vicarious Visions
INTERNET: www.vvisions.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP

PROMEDIO 73%

Terminus



¿Sos un piloto Elite?

Por Sebastián Riveros

Estoy seguro que entre nuestros ávidos y fieles lectores hay al menos uno que ha jugado ese verdadero clásico que fue Elite. Una obra maestra creada por David Braben e Ian Bell, un juego realmente revolucionario para su época. Un simulador espacial sin reglas en el que podíamos ser comerciantes honestos, traficantes de armas, piratas espaciales o cazadores de recompensas, fugitivos buscados en doce sistemas. Terminus es un simulador de combate espacial que intenta revivir la vieja y buena formula de Elite. Con un par de detalles interesantes.



La primer diferencia es el modelo de vuelo. A diferencia de la inmensa mayoría de simuladores de este tipo, el modelo de vuelo de Terminus está basado en física realista. La inercia y la ingravidez del espacio son factores importantes que debemos tener en cuenta si esperamos salir vivos. Si bien nuestra nave cuenta con compensadores de inercia automáticos, la nave tarda en cambiar de dirección y tendremos que adaptar nuestras tácticas de vuelo y combate a las circunstancias. El juego incluye una opción para simplificar la física pero, al hacerlo nos perderíamos del elemento más característico del juego. Podremos elegir entre diferentes ocupaciones: Piloto de Combate de las fuerzas terrestres, combatiente del Consorcio Marciano, pirata o mercenario. De todas ellas, las dos últimas son las más interesantes. Se nos ofrecerán distintas misiones. En caso de ser piloto de combate, nuestros comandantes nos proveerán con todo el equipo necesario. Si somos contratistas independientes, en cambio, tendremos que comerciar con diferentes mercaderías (o robarlas, en el caso del pirata) para conseguir los créditos necesarios para mejorar nuestra nave. La acción del juego se desarrolla dentro del sistema solar conocido. Por un lado, esto es positivo y da al juego un poco más de realismo, pero por otra parte, esto es ciencia-ficción y un par de sistemas lejanos y razas alienígenas no hubiesen caído mal. Después de todo a más variedad, mejor...

Y ese es el problema de Terminus. La jugabilidad está bastante restringida por el sistema de misiones. Las dos carreras independientes cuentan con el elemento comercial, pero la cosa no cambia demasiado, al menos en Free Mode. El juego tiene también un Story Mode en el que podremos conversar con otros personajes, escuchar las noticias por la red espacial SNN y tal vez, alterar el curso de los acontecimientos. Esto no es realmente necesario, pero es lo que hace interesante al juego. Cada nave y estación espacial hace su vida y tienen sus propios objetivos y rutinas que no se detendrán, a menos que hagamos algo al respecto. Este es uno de los detalles más atrapantes del juego, la ilusión de ser parte de un universo vivo, donde nadie está pendiente de nosotros. Y donde podemos aprovecharnos de ello. Los gráficos son un tanto dispares. El engine 3D es bastante correcto, pero el interior de las bases es bastante feo. Encontraremos una ambientación poco agradable, con muy poco color y personas fotografiadas, al estilo Wing Commander o Privateer 2. Eso no estaba nada mal en 1996 o 97, pero ya en el año 2000, la gente de Vicarious Visions podría haberse jugado con una mejor presentación. De todas formas no pasaremos tanto tiempo en las bases, la acción está afuera. Por ahora ningún título puede compararse con el viejo Elite pero, a pesar de sus limitaciones, Terminus en un buen paso en la dirección correcta y una buena oportunidad para transformarse en el terror del espacio. Ah, pero el día que salga el Elite 4...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Simulador de comercio y combate espacial con física realista.
LO QUE SI: La física, el story mode, el modo de juego.
LO QUE NO: El interior de las bases, algunas de las voces, las caras fotografiadas de los personajes (HORROR!) Requerimientos un poco altos.

73%

PROMEDIO
87%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cryo / Carapace
INTERNET: www.carapace.fr
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 290 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 3 personas en la misma PC



Roland Garros French Open 2000

De volea o de revés, el mejor

Por Diego Vitorero

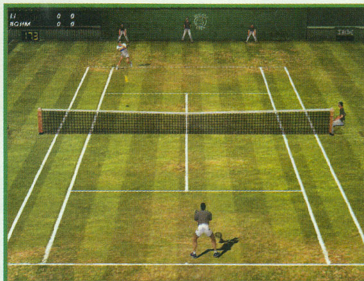
Hace mucho tiempo que no había en el mercado un juego de tenis digno de ser. Casualmente, Roland Garros 99 fue el último en ver la luz hace casi un año. Con pocas, pero sustanciales mejoras, RG2000 tiene todo lo necesario para llenarnos las zapatillas de polvo de ladrillo, hacernos sudar y brindarnos lo mejor del court Francés.

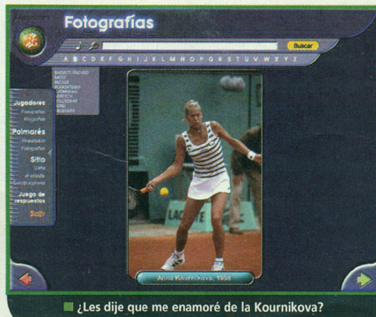
Nuevamente el juego está basado en el torneo de tenis más importante de Francia que se jugó entre el 29 de mayo y el 11 de junio de este año. Dicho certamen coronó campeón al brasilero Gustavo Kuerten para hombres y, en la categoría mujeres, la triunfadora fue Mary Pierce.

Parece que con este juego se ha querido potenciar mucho más el aspecto simulador que el punto arcade que tienen prácticamente todos los juegos deportivos de este tipo. Lo curioso es que, no por ello, el juego deja de ser jugable ni mucho menos. De esta forma nos encontraremos con una serie de opciones que nos permitirán elegir todo tipo de partidos sobre las tres superficies reinas de este deporte: césped, polvo de ladrillo y sintético.

¡Nooo!

En Roland Garros 2000 podremos disputar partidos de tenis memorables contra la máquina o contra otros jugadores. El juego aporta todo el realismo posible: drives, reveses, voleas, globos, bolas cortadas y algunos otros golpes que pondremos en práctica en el campo de entrenamiento antes de hacerle frente a nuestros oponentes. Lástima que todos los nombres de los tenistas sean de fantasía, no hay ninguno con su nombre verdadero. Lo bueno que tiene es que no estamos obligados a jugar el abierto de Francia, también podemos jugar a la Copa Australiana, la Inglesa o el Campeonato de los Estados Unidos. Ofrece, además, 50 jugadores diferentes que se irán habilitando a medida que vayamos ganando los partidos, 16 pistas con todo tipo de superficies, 12 cámaras y ángulos de vista y un modo de repetición. Como si todo esto fuera poco, también tiene una enciclopedia que incluye toda la historia del torneo y sus protagonistas desde 1968 a 1999, con más de 250 fotos y el historial de cientos de jugadores. RG2000 tiene una calidad en todo sentido realmente elevada. Cada una de las superficies de las canchas ha sido renderizada a partir de las reales, logrando dar una sensación de realismo estupenda, es como estar dentro del partido. Otro de los puntos favo-rables son los controles. Aunque han sido simplificados para ofrecer una gran sencillez de uso, gozaremos de todo tipo de golpes para vencer al contrario. El resultado será del agrado para todo aquél que siempre ha buscado una gran simulación. El sonido es algo que también vale la pena destacar. El ruido que hace la pelota al impactar contra la raqueta, cuando el jugador se desliza y todo lo que tenga que ver con este ítem, fue emulado a la perfección.





¿Les dije que me enamoré de la Kournikova?

Roland Garros French Open 2000 asoma nuevamente como el mejor simulador de tenis para PC, sin ser un juego altamente vertiginoso tiene todo lo que los seguidores necesitan: un juego bien balanceado, ambientación, buen diseño general y un sin fin de cosas que serán más que suficientes para que ocupe un lugar de privilegio en nuestra colección.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor juego de tenis, sin discusión.
LO QUE SI: Sonido. Ambientación. Diseño de las canchas. Contenido de la enciclopedia. ¡Anna Kournicova!
LO QUE NO: Por enésima vez los nombres de los tenistas son de fantasía. Y por trigésima vez no hay "chicos pelota".

87%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sierra Sports
INTERNET: www.sierra.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 67 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Lan TCP/IP o IPX hasta 8 personas / internet

PGA Championship Golf 2000

Hogar del verdadero swing

Por Martín Varsano

Como mencionamos en una nota hace un tiempo atrás, parecería que todo lo que se podía inventar en materia de juegos de golf ya había sido inventado. Pero al igual que todos los otros deportes de los que solemos disfrutar año tras año en nuestras computadoras, el deporte de reyes no se queda atrás, y menos de la mano de Sierra, que vuelve a girar la tuerca en la siguiente reencarnación de su PGA Championship Golf.

Para entendidos

Seamos claros: Si están leyendo esta nota acerca de un juego de golf, es porque no tienen absolutamente nada más que hacer o leer de la revista, o son de los seguidores de este deporte virtual. Si se encuentran en el segundo grupo, será mucho más cómodo pasar a explicarles las ventajas y novedades del sucesor de PGA Championship 1999. Si están en el primer grupo van a seguir leyendo, y con suerte los tiente para que se hagan un par de hoyos en el juego...

Primeramente, el título tiene dos modos de efectuar los golpes: Con el Triclick (archiconocido método, con tres clicks del mouse en una barra que muestra la fuerza y dirección de la pelota), y el Trueswing, una técnica patentada por Sierra, que permite tirar de la manera más realista posible, moviendo el mouse hacia atrás y adelante, imitando el swing del palo de golf. En esta ocasión -ya existía en versiones anteriores de PGA Championship- se le ha agregado el tempo y coordinación, que influyen en el destino de nuestra pelotita.

Por el otro lado, ahora tenemos la posibilidad de crear eventos, temporadas y hasta una carrera en este apasionante deporte, compitiendo semana a semana para ganar una suculenta suma de dinero y procurando mantenernos en los primeros puestos del ranking.

Hay muchas otras cosas que Sierra ha adicionado, pero que mencionaremos brevemente por falta de espacio, como por ejemplo 5 nuevas canchas (si les parecen pocas, el juego permite importar cursos que otros jugadores han realizado utilizando el programa Course Architect; en WON hay más de 150 disponibles), juegos opcionales, mejoras gráficas (de eso vamos a hablar en un instante), nuevas cámaras y mucho más.



La apariencia es importante para amedrentar a los contrarios

No es una frase de Confucio. No, amigos. Gracias a una muy buena opción para la creación de nuestro golfista, podremos realizar con un par de clicks nuestra representación virtual para PGA CG 2000. Y éste es uno de los puntos más interesantes: ya que todo está realizado en 3D, el jugador no se ve recortado del fondo, como ocurre en otros títulos.

Lamentablemente, no todo son rosas en lo que se refiere al aspecto gráfico. Una mención aparte merecen los horrorosos espectadores, que se paran en cualquier lado cual carteles publicitarios, sin dar señales de vida. Una lástima, porque el resto (llámese árboles, lagos, etc.) están muy a tono con la calidad general. Esto casi siempre ocurre en todos los juegos de deporte, pero contrariamente al frenesí que se encuentra en un partido de fútbol o básquet, en un encuentro de golf se puede ver con más tranquilidad a nuestros amigos 2D, para nuestro horror.

A no deprimirse: Las virtudes de PGA CG 2000 siguen y siguen. Otro aspecto memorable es el sonido del mismo, con el público aplaudiendo nuestros aciertos y abucheando nuestros errores, y el ajustado comentario de los anunciadores, que informan sobre la distancia de nuestro último tiro, por ejemplo.

Como pueden ver, Sierra ha cumplido con creces la tarea de brindar lo que hasta el momento es uno de los mejores juegos de golf disponibles para PC. De aquí en más a la competencia le queda un tiro difícil de ejecutar...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Uno de los mejores juegos de golf disponible para nuestras PC.
LO QUE SI: El Trueswing. La calidad de las texturas. El sonido. La cantidad de opciones para jugar.
LO QUE NO: ¡El público! Y lo peor de todo es que no hay una opción para desactivarlo.
Conviene jugar mal para que no vengan a vernos...

85%

Dogs of War

Por Santiago Videla

Creado nada menos que por los productores de Hidden & Dangerous este juego de estrategia en tiempo real se vale de algunos conceptos bastante interesantes para ofrecernos una propuesta un tanto diferente con respecto a lo que todos conocemos en este tipo de juegos. Dogs of War es un juego en el que la estrategia y la forma en que usamos las unidades que están bajo nuestro mando deciden el resultado de cada enfrentamiento. No tenemos que buscar recursos o construir vehículos, ya que en lugar de eso normalmente nos darán una serie de unidades que podremos equipar y antes de comenzar algunas misiones podremos acceder a un menú para comprar nuevos vehículos. Dogs of War es un juego bastante interesante e incluso tiene detalles muy piolas, como por ejemplo hacer que los pilotos de las distintas unidades que sobrevivieron a una misión puedan subir de nivel para mejorar sus habilidades en las próximas misiones o que las unidades tengan puntos más resistentes o alguna debilidad en su estructura, que podremos usar a nuestro favor. Gráficamente la calidad de este título es muy elevada. Los escenarios están muy bien diseñados y los efectos especiales son excelentes. Desgraciadamente este juego tiene dos graves problemas: su zarpada dificultad y los tediosos tiempos de carga. En algunas misiones sólo disponemos de un par de segundos para organizar nuestras tropas (que están en una notable desventaja), y esto puede ponerse todavía peor. Si bien estamos ante un muy buen título, si no tienen una paciencia a prueba de todo les recomiendo que se olviden de que existe.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Talon Soft / Take 2
INTERNET: www.take2games.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN

PROMEDIO **71%**

Caesar Palace 2000

Por Diego Vitorero

Interplay nos deja entrar en lo más profundo del casino más popular de Las Vegas. El juego es ideal para entrenarse y después ir a algún casino y hacer saltar la banca. Cuenta con tres categorías en juegos de azar: Cartas, en donde además de los clásicos Black Jack y Baccarat hay otros cuatro, uno mejor que el otro; los famosos tragamonedas, en donde podemos apostar la cantidad que queramos entre las cinco máquinas disponibles y, para gusto de todos, dados y ruleta. En esta última, la opción más interesante y entretenida de todas, es posible apostar la cantidad de fichas que creamos conveniente pero, si estamos indecisos, podemos dejar que la máquina arriesgue por nosotros, después de esto sólo queda apretar el botón que hará girar la ruleta y una voz nos dirá el número que salió y así sabremos si ganamos.

Además de todo esto es posible seguir las estadísticas por cada uno de los juegos según el competidor y saber cuánta cantidad de dinero llevamos ganado o si nuestras finanzas van de mal en peor.

Si se les acabó la plata, no se desesperen, también hay una especie de cajero automático en donde podemos retirar la cantidad de efectivo que queramos para seguir apostando. ¡A no enviciarse! Caesar Palace 2000 es uno de los mejores juegos en su categoría, tiene todas las opciones necesarias que se necesitan para ser un jugador exitoso.



FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Interplay
INTERNET: www.interplay.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 jugadores en la misma PC

PROMEDIO **75%**

Star Trek: Starship Creator Warp 2

Por César Isola Isart

De la gente de Imergy llega Starship Creator Warp 2. El producto se basa principalmente en un editor de naves: elegimos la clase, los motores, el casco, los escudos, todo, incluso la tripulación, con muchos conocidos como Picard y Nog, y una vez finalizado esto, los llevamos a una misión, punto donde acaba nuestro trabajo... ahora sin riesgo alguno, tan solo nos limitamos a ver si nuestro bebe tiene éxito o es aniquilado por el primer Ave de Rapiña que se le cruza en el camino. Por supuesto no es cuestión de hacer la mega nave que soporte los mil castigos, sino que como es de esperar tendremos una cantidad de créditos especifica que deberemos utilizar de acuerdo el tipo de misión, que varía desde combate hasta exploración. El juego dispone de un editor de misiones. También podemos intercambiar naves con amigos, bajar nuevas de Internet, incluso importarlas a Dominion Wars. Sin dudas un título muy completito y original, por el cual el trekker sin duda sentirá una gran atracción, aunque no todo es bueno. Hay errores, importantes para quien sigue la serie: algunos tripulantes tienen mal asignado el campo en el que se desempeñan, o incluso nos sale más créditos tener en nuestra nave a la doctora Pulaski que al afamado Paris, Odo, Jadzia Dax o incluso que Riker... una pena. Luego de varias misiones se vuelve algo molesto tener que leer el diario para ver que sucedió, y la misión pasa muy lentamente... ¡¿Dónde quedó el automático que nos dice si tuvimos éxito o no?! Igualmente, para quien sea fanático de la serie, ya es un placer hacer nuestras propias variaciones de la Defiant, Voyager, o incluso del Enterprise...



FICHA TECNICA

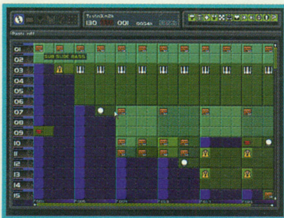
COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Imergy
INTERNET: www.starshipcreatorwarp2.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **68%**

MTV Music Generator

Por Maximiliano Ferzzola

Para los usuarios de PlayStation este título no es ninguna sorpresa, ya que ellos lo pudieron disfrutar hace tiempo desde sus consolas. Y déjenme decirles que, salvo la interface, el resto es muy similar. MTV Music Generator es un cuasi utilitario que nos permite hacer nuestra propia música y videoclips. De fácil manejo y muy intuitivo. Pudiendo elegir de una galería de riffs (los cuales se pueden editar a placer) y combinándolos, confiando en nuestra sapiencia musical, se pueden lograr cosas bastante interesantes. Codemaster hizo un buen trabajo... pero, es como que se queda en el camino. No es que el programa sea malo, de hecho es bastante lindo. El problema reside en que, aquellos que no sepan un catzo de música, difícilmente logren algo realmente (digo: realmente, no solo marchitas todas iguales) potable. Aquellos que la tengan re clara van a encontrar este MTV Music Generator algo demasiado poco profesional. ¡Cuidado! Con algo de buen oído e imaginación puede ser un programilla útil. Pero se necesitará de mucha paciencia para lograr resultados relativamente óptimos. De todas maneras tiene las suficientes opciones como para mantener entretenido a cualquiera: 3000 Riffs, 99 canales de audio, videoclips, el programa es compatible con MIDI, permite grabar los temas en formato WAV, se puede usar vía Internet o Intranet para crear sesiones musicales y un largo etc. Lo dicho, solo para curiosos o gente con muuucha paciencia pero que no esperen la gloria a través de este programa.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Jester interactive / Codemaster
INTERNET: www.codemaster.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, Internet

PROMEDIO 68%

Sammy Sosa Softball Slam

Por Diego Vitorero

Por qué, Sammy, nos hacés esto? Pero bueno, analizar estos juegos es parte de nuestro trabajo y alguien tiene que hacerlo. Sammy Sosa Softball Slam, es justamente como su nombre lo indica, softball y Sammy Sosa. Pero muy, muy aburrido. Dejando de lado algunos detalles gráficos, algo en el sonido y las opciones de juego, lo demás no existe.

Solo es recomendable para aquellas personas que quieren entretenerse un rato de forma sana y en familia.

Para los que no estén al tanto de la situación, el softball tiene algunas variantes con respecto al baseball; la más significativa es la forma en la cual se lanza la bola, en el primero la pelota sale expulsada de la mano del pitcher con un movimiento de tirabuzón hacia el bateador lo que hace el tiro más lento. Los equipos que conforman el juego tienen nombres de fantasía como Rocket Lab y los integrantes de los mismos son hombres y mujeres.

Bolas con fuego, empujones, una gorda de 120 kilos bateando son algunas de las variantes con respecto a otros juegos similares. Si lo que buscan es pura emoción y vértigo, seguramente habrán leído la nota de un juego más interesante algunas páginas atrás, pero si lo único que pretenden es reírse un rato y pasarla bien a lado de un familiar con este juego les aseguramos que será más que suficiente.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: 3DO
INTERNET: www.3do.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO 60%

Super 1 Karting Simulation

Por Diego Vitorero

Si sos de esos que los sábados por la noche se van a Costa Salguero a correr en los cartódromos en vez de ir de parranda por ahí en busca de alguna trampa o simplemente para embriagarse y ahogar penas, este juego es justo lo que necesitás. Tiene dos modos bien diferenciados entre sí, arcade y simulación. En el primero sólo hay que setear un par de opciones y listo, ya estamos en carrera. Pero en el restante la cosa es más completa, no sólo podemos elegir nuestro minibólido entre los 24 disponibles sino que también podemos cambiar la configuración para la carrera y vehículo; es posible activar o no el recalentamiento del motor y desgaste de los neumáticos, establecer la relación inicial y final de la transmisión piñón-corona, rigidez del chasis, trocha delantera y trasera o presión de las cubiertas. Lo mejor de todo es que éstos pueden ser personalizados para cada uno de los circuitos por separado entre los diez disponibles, uno más difícil que el otro. Para los que alguna vez hayan manejado un karting, el nivel de simulación les parecerá un factor muy familiar, y más si tenemos en cuenta que, al activar algunas opciones, el realismo se hace aún mayor. Es una lástima que el juego no cuente con marcas reales de los fabricantes, pero por suerte tiene tres clases de kart según la categoría: T.K.M., I.C.A, F.A. Otra cosa que le resta parte de su atractivo es que apenas tiene dos cámaras y algunos problemitas de clipping. Así que ya sabés, si no te importa que tu traste vaya a menos de cinco centímetros de piso, ponete el casco y dale gas.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Midas / Interactive Entertainment
INTERNET: www.gamesarena.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN

PROMEDIO 70%

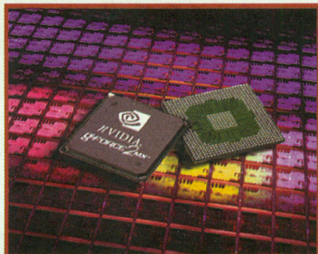
nVIDIA GeForce 2 MX

Un chip accesible de altas prestaciones

■ Por Mariano Firpo

Dentro de la última línea de procesadores de video que NVIDIA ha desarrollado se destacan dos ganadores. El GeForce 256 -NV10- y su último modelo, el GeForce 2 GTS -NV15-. Estos dos poderosos chips son capaces de realizar maravillas en los entornos 3D, superando en muchos aspectos a sus competidores, pero... ¿A qué costo? La respuesta es simple: "mucho dinero".

No queda duda que lo bueno suele ser caro, pero veces uno tiende a pensar "¿nos están robando?". ¿Cómo puede ser que una de estas placas cueste entre 300 y 500 pesos? Mientras, una consola de última generación cuesta lo mismo y brinda un sistema mucho más completo a la hora de jugar. Sin entrar en los detalles de la guerra entre las consolas y las PC -muy disputada estos tiempos- podemos llegar a la conclusión de que la PC es un electrodoméstico caro y no todos están dispuestos a pagar grandes sumas de dinero por la última placa de video que toca el mercado.



El NV11 viene a solventar este problema brindando una excelente performance y características similares a las de sus hermanos mayores a un costo menor. Su precio será de 120-180 dólares en USA dependiendo del modelo y se acomodará entre los 200-300 pesos en nuestro país en poco tiempo. El GeForce 2 MX remplazará al TNT2 y quedará como una opción económica de los modelos de nVIDIA.

Un problema serio en los últimos tiempos estaba relacionado con los drivers; cada compañía debía desarrollar sus propios controladores para que sus placas funcionaran correctamente con las nuevas aplicaciones, principalmente los juegos. El problema era serio si no disponíamos de una conexión a Internet pero más serio aún si nuestra placa no era de una marca reconocida (Diamond, Matrox, STB). Incluso estos gigantes se tomaban su tiempo para sacar los necesitados drivers, sin los cuales no podíamos disfrutar nuestras últimas adquisiciones. Tal inconveniente fue muy común con toda la línea de Voodoo 2 debido a que existían muchas empresas que construían sus placas con los chips de 3dfx y debían encargarse del problema. Por otro lado, nVIDIA desarrolla su propia placa (no solo el chip que viene incluido en ella), llamada placa de referencia, y los drivers que la acompañan, con la cual se asegura que todas las empresas que tienen sus modelos y copian la placa base pueden usar los drivers que nVIDIA proporciona y no tengan que preocuparse por futuras actualizaciones. Por otro lado, si cualquiera quiere despegarse del modelo y construir uno con otras prestaciones está en su derecho, pero deberá ocuparse del tema de los controladores, algo nada trivial.

El GeForce 2 MX tiene algunas características que no podemos dejar de nombrar como T&L de segunda generación (transform & lighting), dos canales de renderización que pueden procesar individualmente un pixel y dos texturas por ciclo que sumados a sus 175 MHz de frecuencia de

GeForce 2 MX (NV11)

Arquitectura Gráfica	256 bit
Canales de renderizado	2 (32 bits)
API:	OpenGL / DirectX
Proceso	0.18 micrones
Reloj del Core	175 MHz
Reloj de las Memorias	166 MHz
Velocidad de las Memorias	No disponible
Tipo de Memorias	SDR
FSAA	Sí
Profundidad de Color en 3D	32 bits
RAMDAC	350/300 MHz Palette-DAC (aprox)
Fill Rate	350 Megapixels/seg 700 Megatextels/seg
T&L por hard	Sí (2da generación)
Cube Environment Mapping	Sí
Vertex Blending	Sí
Soporte DVD	Sí
PCI	No se sabe
AGP	4x/2x/1x escritura rápida
Precio	120-180 dólares USA

Nuevo!

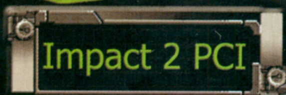


Nuevo!

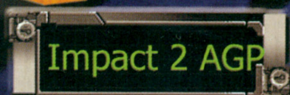


Nuevo!

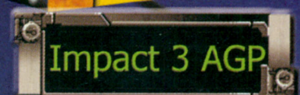




- Impact 2 M64 32MB
- Impact 2 M64 32MB TV



- Impact 2 M64 32MB
- Impact 2 M64 32MB TV
- Impact 2 Pro 32MB
- Impact 2 Pro 32MB TV



- Impact 3 32MB TV
- Impact 3 DDR 32MB TV

opcional: versiones con salida televisor

Teppro, el nuevo Líder!

Las aceleradoras más potentes, con el mayor respaldo y soporte local.

WWW.TEPPRO.COM

- Más soporte
- Más velocidad
- Más variedad
- Más respaldo
- Más funciones adicionales

Brindando siempre la mejor calidad, tecnología de vanguardia, soporte local eficaz y ofreciendo las más amplias soluciones para el entretenimiento o uso profesional, manteniendo la mejor relación de costo y beneficio, Teppro se ha transformado en el Nuevo Líder en Aceleradoras 3D

Compu Mar ventas on line

ANAMAX COMPUTACION SA

MEXX Computación

WORK SISTEM

COMPUMANIA'S UN MUNDO EN COMPUTACION

compumundo

compuexpert

Envios al interior

Ventas al gremio



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina
Tel: (54-11) 4954-6000/6001
E-mail: teppro@velocom.com.ar

reloj nos entregan un fill rate de 350 Mpixel y 700 Mtextel teóricos. Los benchmarks -tests de velocidad- indican que su desempeño es muy próximo al de la GeForce 256 y bastante menor que el poderoso NV15. En bajas resoluciones iguala o supera a una Voodoo 5500 pero por encima de los 800x600 el elevado fill rate de la Voodoo da sus frutos, dejando al NV11 en la retaguardia.

La memoria que se incluirá en el momento de salida al mercado será SDR SDRAM que, aunque tiene un ancho de banda muy inferior a las memorias DDR (la mitad), siguen siendo la opción más accesible.

Se incluyó soporte para texturas de 2048x2048 en 32 bits de colores, FSAA (Full Scene Anti Aliasing), compresión de texturas y otras capacidades de la GeForce 2 GTS como NRS (nVIDIA Shading Rasterizer), cube enviromental mapping, etc.

Algo que cabe destacar en este nuevo modelo es la capacidad de dos salidas de video -algo implementado por Matrox en sus G400-; es decir que podremos tener dos monitores manejados por la misma placa o usar un televisor dependiendo del modelo que hayamos adquirido. Los diseños más sofisticados tendrán salidas digitales pero sus precios serán un poco más elevados. Como la mayoría de las placas del mercado, la GeForce 2 MX incluye aceleración para descompresión de MPEG-2 -DVD- por lo que podremos desprendernos de esas fastidiosas placas descompresoras que ocupan un slot preciado de nuestro motherboard.

El NV11 consume muy poca corriente, algo cercano a los 4W. Esto nos trae dos consecuencias muy interesantes. Primero, el bajo consumo viene acompañado de un menor calentamiento, lo que permite prescindir del cooler y otros dispositivos de enfriamiento con el consiguiente abaratamiento de costos, algo bueno en estos casos. Segundo, es más fácil overclockear -aumentar la frecuencia de reloj- de un microprocesador si se calienta poco, obteniendo así un mejor rendimiento. En casos extremos podemos agregar nuestros propios coolers, peltiers o disipadores de calor y así sacarle todo el jugo que el MX puede brindarnos. Por otro lado, el consumo no es lo suficientemente bajo como para poder adaptarse a las PC portátiles así que vayan haciendo desaparecer esas ilusiones de montar redes para Quake 3 Arena con nuestras laptops.

El NV11 es otra pieza que nVIDIA mueve en el tablero para tratar de poner en jaque a 3dfx. Teniendo el mercado de las placas más veloces ahora en sus manos gracias a la GeForce 2 GTS, su única deficiencia radica en la zona de placas baratas donde las Voodoo 3 hacen un buen partido. El NV11 tendrá un precio similar o inferior sobre las líneas de 3dfx y sus nuevas características destacarán, aunque su velocidad será superior a las Voodoo 5500 ó 6000.

Esperemos que esta nueva placa llegue pronto al mercado porque nuestras viejas Voodoo 2 necesitan un buen y merecido descanso.

ATi Radeon 64 MB DDR

Apostando al mercado de placas de alto nivel

Por Mariano Firpo

ATi es una empresa con sede en Canadá que ha fabricado placas de video por muchos años, en general estaban apuntadas hacia un público más profesional. Aunque posee un inmenso mercado nunca ha podido desarrollar placas que compitan con las extraordinarias velocidades de 3dfx o nVIDIA. Sus productos son similares a los de la línea Matrox, en donde se pueden observar características especiales pero nunca alto rendimiento.

Parece que ahora la cosa ha cambiado y ATi nos muestra que puede entrar a competir de lleno con sus más acérrimos enemigos. ATi Radeon es una placa de video de increíble velocidad y un precio para asustar a más de uno. Rondando los 400 dólares en USA, podemos asegurar que cuando esta joyita llegue al mercado argentino más de uno se quedará perplejo mirando el precio como si le sobrase algún cero.

La empresa canadiense también tiene copado el mercado de video 3D en las computadoras portátiles, con su ATi 128 Rage LT, que dado su bajo consumo parece ser una solución adecuada.

Dentro de los detalles técnicos podemos nombrar soporte T&L, que la empresa ha decidido llamar "Charisma Engine"; según datos de Ati, puede procesar hasta 30 millones de triángulos por segundo, 5 millones más que la GeForce 2 GTS, e incorpora una tecnología que realiza transformaciones con hasta cuatro matrices para emparejar texturas y adaptarlas a los esqueletos llamada "Vertex Skinning", que en la GeForce 2 GTS se hace por software hasta de solo dos matrices. También tiene dos canales con capacidad para aplicar tres texturas por píxel renderizado, lo que permite que escenas de alta complejidad no lleven el rendimiento por los pisos. La GeForce GTS tiene cuatro canales pero solo aplican dos texturas por píxel. Mientras que una escena utilice tres texturas, la ATi Radeon funcionará a todo su potencial pero, si la misma escena usa solo dos, la placa de nVIDIA estará en mejores condiciones gracias a sus cuatro canales. La Radeon incluye soporte para texturas 3D que generan un volumen de textels; éstas solo pueden verse cuando se interceptan con algún polígono y dan un mejor realismo que las normales texturas 2D. Esta nueva placa de ATi acepta dos versiones de bump mapping y varios tipos de mapeado de texturas -enviromental mapping, Dual-Paraboloid Environment Mapping, Spherical Environment Mapping, Cubic Environment Mapping, Dot Product 3, etc.-. Otro efecto



incluye un difuminado de niebla por distancia (Ranged-Based Fog) que permite que los cuerpos que se encuentran en nuestra línea de visión se vean mejor que los que están en otro ángulo. Una de las ventajas que incluye el Carisma Engine consiste en un proceso llamado "keyframe interpolation", el cual agrega cuadros de animación entre dos existentes. Este proceso hace que los movimientos y animaciones faciales o corporales se vean mucho más realistas. El proceso de interpolación puede modificarse para elegir la cantidad de cuadros intermedios que deseamos obtener. En la medida que aumentan los cuadros disminuye el rendimiento, por lo que tendremos una relación de compromiso entre lo suave que queremos que se vea la animación y la velocidad a la cual lo queremos apreciar. Por último, el aclamado HyperZ permite reducir el desgaste que produce la placa en generar triángulos que no van a ser vistos en pantalla y comprime datos para aprovechar mejor el ancho de banda de la memoria, haciendo uso de varias tecnologías como Hierarchical Z, Z-Compression y Fast Z-Clear. Dentro de las otras opciones de video encontramos soporte para MPEG2, DVD, DTV y HDTV (televisión digital de alta definición). Con respecto a la velocidad, GTS era el rey indiscutido pero ahora las cosas se han puesto un poco duras para nVIDIA: en bajas resoluciones la GeForce 2 sigue teniendo el liderazgo pero es superada por la Radeon a resoluciones iguales o superiores a 1024x768. Por los benchmarks podemos observar que cuando más compleja es la escena más fuerte se vuelve la diferencia entre las dos placas, siendo ATi la vencedora. No queda duda que el T&L de la Radeon parece ser mucho más sofisticado que el de la GeForce 2 GTS. Lo único que queda por probar es que pueda aplicarse a igual o mayor velocidad y por algún milagro alcance un precio accesible.

Duron vs Celeron

Dos procesadores, un ring y diez turnos por pelear

■ Por Mariano Firpo

Hace tiempo que el veterano Celeron es reconocido como un microprocesador de buen rendimiento y bajo costo. Atrás quedaron los tiempos en donde esa palabra daba la idea de un producto pobre y de bajas prestaciones. El Celeron tuvo momentos de gloria -C300A- pero con el tiempo su arquitectura fue perdiendo terreno y ahora está llegando al límite. El último modelo en salir al mercado fue el Celeron de 600 MHz y aunque sus características son todavía sobresalientes en relación con su precio, la carrera de los MHz lo está dejando de lado. Intel y AMD se disputan seriamente el mercado de los pesos pesados con micros que alcanzan 1GHz, pero tampoco descuidan el otro lado de la cadena donde millones de personas invierten sus morlacos año tras año. Ahora AMD presenta el Duron, un fuerte competidor del Celeron, y que, dada su juventud, puede tener un futuro más prometedor.

Los primeros chips Duron que salgan al mercado se encontrarán en tres velocidades: 600, 650 y 700 MHz. Los Thunderbird tienen velocidades que varían entre los 750 y 1000 MHz y en general están apuntados a un mercado más entusiasta.

Con 25 millones de transistores y una superficie de 100 mm2, logra consumir hasta 41W, más del doble que un Celeron de 600 MHz (18W). El Duron incluye en su arquitectura 64K de cache L1, mientras que su competidor solo posee 16K. Esta diferencia en la cache L1 puede producir un gran incremento en la performance. Por otro lado la cache L2, de tan solo 64K, trabaja a toda la velocidad del microprocesador y posee 16 canales de asociación, mientras que el micro de Intel posee una cache L2 de 128K que también trabaja a toda la velocidad del núcleo pero solo posee 8 canales de asociación. Una de las propiedades importantes de los últimos microprocesadores de AMD es que su cache es exclusiva, es decir que no tiene que guardar la misma información en las dos memorias -L1 y L2- lo que "incrementa" su capacidad relativa.

El Duron viene construido en un proceso de 0.18 micrones con contactos de aluminio y al igual que el Thunderbird viene preparado para encajar en el nuevo Socket A -no habrá versión Slot A del Duron-. Esta vuelta al antiguo sistema de microprocesadores está relacionada con una necesidad de abaratamiento de costos y la capacidad con la nueva tecnología de incluir la cache dentro del núcleo. ¿Qué chipsets soportan este nuevo modelo de AMD? Bueno, el KT133 de VIA parece ser uno de los prometidos y tiene pensado incluir algunas mejoras como soporte para ATA100 -UDMA 100- y memorias DDR aunque por ahora solo incluya las características básicas.

Como es común en la mayoría de los microprocesadores que ven la luz en los últimos tiempos, el multiplicador de encuentra bloqueado en un número que depende de la velocidad real del micro y el FSB (Front Side Bus) se encuentra en los 200 MHz, pero puede ser modificado para alcanzar velocidades superiores incrementando su rendimiento en un 10 % sin refrigeración extra.

Con precios que rondan los 112-192 dólares en USA (600-700 MHz), a la hora de su salida el Duron intentará acaparar el mercado que tiene Intel, y en poco tiempo desplazará a la solución económica de AMD, K6 2 y K6 3.

Hablando un poco más de números, podemos decir que el Duron de 700 MHz se encuentra próximo a un PIII de 550 o 600 MHz en velocidad, dependiendo de la utilidad que estemos corriendo. En operaciones de punto flotante iguala o supera incluso al Thunderbird de la misma velocidad. En aplicaciones como Corel 8.0 y Adobe PhotoShop 5.x supera a un PIII 550 y deja en la lona al Celeron de 600 MHz. A la hora de ponerse a jugar, las instrucciones del PIII parecen dar un impulso a toda la línea dejando al Duron por debajo del PIII de 500 MHz. Pero para poder comparar a estos dos econo-titanes, vamos a tener que esperar la salida del Celeron de 700 MHz y así ver cuál de los dos nos brinda la mejor relación precio calidad. Esperemos que la competencia nos ayude y a la hora de comprarnos una PC con buenas prestaciones podamos incluir algunos de estos dos exponentes.

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Estos maravillosos títulos que nos acompañan esta vez, han sido elegidos para representar a sus otros colegas en esta sección, por haber hecho méritos más que suficientes como para asombrarnos más de una vez.
Sin más charla, los dejo en presencia de estas nuevas "joyitas" bizarras... que las disfruten.

Sportsman Paradise 2

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Otros de los grandes favoritos de todo aquel fanático de lo bizarro, que se precie de serlo sin lugar a dudas son los irónicamente conocidos como "simuladores de cacería". Y si de simular situaciones reales se trata, nada mejor que Sportsman Paradise 2 como para ir empezando sentir la emoción de una cacería a todo trapo.

Si bien este tipo de juegos, por lo general no suelen ser de lo más originales, esta vez la gente de Sunstorm, en un impresionante trabajo en conjunto con los amigos de Wizard Works han logrado darle a este vapuleado género la vuelta de tuerca que estaba necesitando... para irse a pique. Lejos de lo que normalmente se ve en este tipo de "juegos", Sportsmant Paradise 2 nos invita a convertirnos en algo así como exterminadores de plagas en el bosque de las texturas pixeladas y aunque supuestamente en este juego la caza mayor también tiene un papel importante, dificilmente veremos otra cosa que no sean ratas o ardillas.

Obviamente, en caso de que pretendamos entrenarnos para ser unos verdaderos cazadores expertos, podemos optar por escondernos detras de uno de los tantos matorrales cuadriculados que encontraremos en nuestro camino y quedarnos completamente tiesos, a ver si luego de un par de horas cargadas de tensión y suspenso, nuestros exitados ojos pueden llegar a vislumbrar algo parecido a un animal. Igualmente y para que no nos sintamos como despiadados asesinos después de matar a una indefensa criatura, este juego cuenta con un sistema de colisiones invisibles que hará que nuestro promedio de acierto sea aproximadamente de 1 tiro cada 2 o 3 millones (con suerte).



Con gráficos que rivalizan con los más psicodélicos "Desktop Pattern" de Windows 3.1, Sportsman Paradise 2 seguramente es el agregado que los hasta ahora decepconados fanáticos de la caza mayor estaban esperando.

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Sunstorm / Wizard Works
INTERNET: En una de esas...
SOPORTE MULTIPLAYER: 1 jugador es más que suficiente

6%

Panty Raider

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Si de sorpresas se trata la cosa realmente el ingenio y la creatividad de los muchachos de Simon & Schuster Interactive ha sobrepasado nuestras expectativas, ya que además de un argumento digno de ser pasado a la pantalla grande han demostrado lo que se puede lograr... cuando el presupuesto es tan solo el vuelto de un pasaje en colectivo.



En Panty raider una vez más vamos a tener que salvar a la Tierra de ser destruída por fuerzas alienígenas, pero en este caso no será a tiros, como muchos deben haber pensado. Para salir de lo convencional y evitar caer en lo mismo de siempre, el guión de este juego tiene un par de toques magistrales que verdaderamente lo convierten en algo único. Aquí la amenaza son tan sólo tres babosos extraterrestres que pretenden destruir nuestro pacífico mundo a menos claro, que logremos fotografiar en ropa interior, a las modelos que nos van indicando.

Con esta brillante premisa seremos introducidos a un impresionante juego 2D (¡si... 2D!) visto en primera persona en el que tendremos que llamar la atención de las minitas que estén en el nivel que elegimos, tirando en el piso preciosos objetos como tarjetas de crédito, siliconas, revistas y los más bizarros objetos, para luego desintegrar sus ropas con una extraña plastilina verde y así poder fotografiarlas... grosso ¿no les parece?

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: *Simon & Schuster Interactive*
INTERNET: *No... definitivamente ni en joda*
SOPORTE MULTIPLAYER: *Unicamente 1 baboso por máquina*

4%

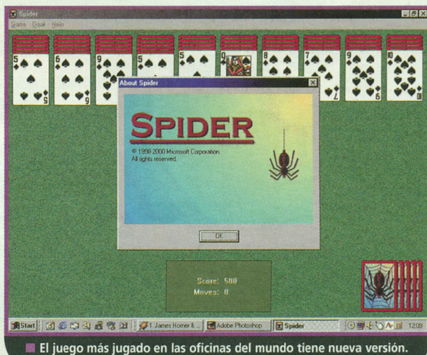
Windows Millennium Edition

¿Debemos actualizar a la nueva versión del sistema operativo?

Por Durgan A. Nallar

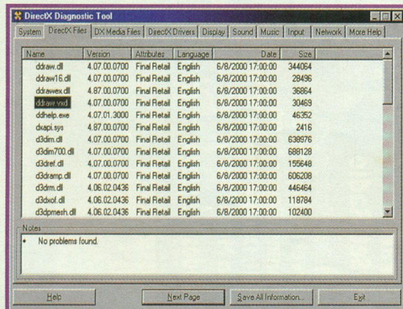
No hace mucho, en esta misma sección, hablaba de que, siendo jugadores, no conviene actualizar nuestro sistema operativo desde Windows 9x a Windows 2000, ya que éste último es en realidad la evolución sobre la línea NT, destinada al usuario corporativo. De nada nos serviría un sistema operativo que no se preocupa por dispensar el soporte apropiado para el hardware que utilizamos al correr los juegos más nuevos. Entonces dije también que sería necesario esperar a la salida de Windows Millennium, la auténtica evolución de Windows 98 Second Edition. Bien, el nuevo SO estará disponible en los EE.UU. este 14 de Septiembre y en la Argentina unas semanas después.

Windows Millennium Edition, "Windows Me" para los amigos, es una especie de Windows 98 Tercera Edición. Contiene una serie de mejoras que unos odiarán y otros amarán, muchas de las cuales ya se encuentran incorporadas en Windows 2000. Estéticamente, poco ha cambiado; una nueva pantalla blanca con el logo del flamante sistema operativo nos da la bienvenida, en reemplazo del anterior logotipo rodeado de nubes, el menú desplegable se comporta en forma inteligente, ocultando los íconos accedidos con menor frecuencia por el usuario, y en el menú View del Explorador -la versión cedida gentilmente por Microsoft se encuentra en inglés- puede observarse una nueva opción llamada "Thumbnails" que muestra miniaturas de los archivos gráficos, además de cambios en el funcionamiento de la copia y movimiento de archivos.



El juego más jugado en las oficinas del mundo tiene nueva versión.

Windows Me viene con toda una serie de controladores con soporte para los más nuevos periféricos y como es obvio incorpora todos los arreglos hechos al sistema desde su aparición. Entre el soft podemos encontrar la versión 5.5 de Internet Explorer y dos aplicaciones destinadas al consumidor doméstico: Movie Maker, con la que podemos hacer y catalogar videos hogareños o sesiones de diapositivas, y la versión 7.0 de Media Player, que ahora incorpora mayor soporte para formatos de audio, video y transmisiones por Internet, además de una colección de "pieles" con diferentes formas y estilos para transformar el reproductor.

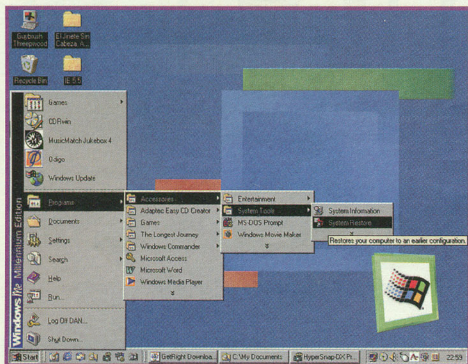


Un nuevo sistema de red para el hogar permite conectar varias máquinas y dispositivos en forma sencilla, compartir impresoras, fotografías digitales, música y la conexión a Internet. El conjunto se completa con la posibilidad de utilizar mensajería instantánea - Outlook Express, MSN Messenger Service y NetMeeting trabajan en conjunto- y además probar varios juegos en línea.

El sistema de ayuda también ha sufrido una mejora sustancial. Es mucho más intuitivo y capaz de resolver los problemas del usuario estándar, y se presenta en un nuevo formato que provee acceso centralizado a las áreas conflictivas del sistema operativo.

El DOS empieza a despedirse

Sin embargo, en Windows Me se ha dejado prácticamente de lado al viejo DOS. Todavía existe y puede ejecutar aplicaciones viejas, pero se encuentra más escondido que nunca. Esta no me parece una decisión muy acertada. La opción de arrancar el sistema en línea de comandos no está presente, y el ícono que abre acceso a la ventana del DOS ahora se encuentra entre los accesorios, consecuentemente restándole importancia



en comparación a versiones previas. La única manera de iniciar el sistema en modo DOS es booteando desde un disco de arranque. Ya en el prompt, si tipeamos "format/s" recibiremos un mensaje que explica que tal función ya no es soportada. Deshabilitando la capacidad del SO para manejar hardware a través de drivers de DOS se reduce la complejidad y el costo tanto del hardware como del software, pero creemos que un gran porcentaje del público -en especial el veterano- no se encuentra preparado para una transición de este tipo, al menos tan pronto. Habrá que tener siempre un diskette de arranque a mano, algo que no todos hacen o quieren hacer. Como jugadores esto podría incomodarnos, sobre todo si queremos seguir ejecutando esos viejos títulos que todos guardamos en un rincón de la estantería. Todavía se puede lograr, claro, sabiendo la manera de hacerlo.

Sin embargo, estamos seguros que, también por ser jugadores, el nuevo SO de Microsoft resulta una actualización conveniente, siempre y cuando contemos con el dinero necesario y seamos de los que nos gusta mantener el software funcionando a la perfección. La razón de que digamos tal cosa es el conjunto de herramientas nuevas para la protección del sistema.

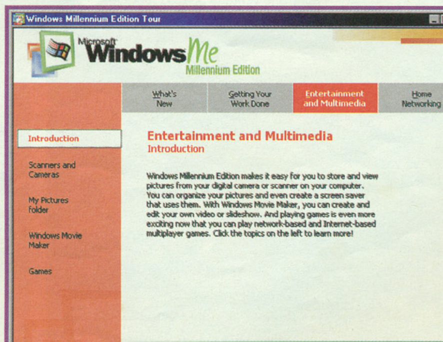
System Restore

Luego de una instalación defectuosa o de una desinstalación malograda de un producto, esta utilidad puede revertir el sistema al estado previo en el cual se encontraba trabajando sin problemas. ¡Esto nos viene al pelo si acostumbramos instalar y desinstalar juegos a menudo! System Restore sólo restaura la configuración de los programas y del registro, así que cualquier documento generado por una aplicación, tal como un archivo de Word o de HTML no será modificado ni borrado. Windows Me realiza cuantas copias del sistema requiera el usuario, llamadas "puntos de recuperación", y también lo hace automáticamente luego de 10 horas que la máquina lleve encendida y cada 24 horas desde el último "punto de recuperación". También lo hace antes de una auto actualización -esto es al usar la utilidad AutoUpdate del sistema- o cada vez al instalar una aplicación nueva. En tal caso, System Restore espera cinco minutos antes de tomar el punto de recuperación. Desde luego, es posible ajustar la cantidad de espacio que la utilidad puede usar del disco rígido. Si tenemos más de 200 MB libres al instalar Windows Me, System Restore se activará en forma automática; de lo contrario no lo hará pero podremos activarlo manualmente más tarde.

System File Protection

Esta segunda herramienta de protección del sistema trabaja eliminando el problema más común del sistema operativo. Cuando una aplicación se instala puede sobrescribir las bibliotecas principales de Windows con sus propias versiones, y muchas veces esto provoca caídas y mal funcionamiento en los demás programas. Quienes instalamos y desinstalamos software a diario terminamos con una pesadillesca colección de archivos .DLL de origen tan ridículo como sorprendente. En Windows 98 se introdujo la utilidad System File Checker como potencial solución, pero no resultó tan eficaz al restablecer los archivos dañados o borrados únicamente del CD de Windows, impidiéndonos aprovechar las continuas actualizaciones que Microsoft ofrece en el site del sistema operativo.

System File Protection en cambio toma un acercamiento más apropiado a la solución del problema. Esta herramienta monitorea los archivos de sistema en busca de cambios, y automáticamente los restaura si encuentra errores. Si un archivo es borrado, SFP lo pone de regreso, y si un archivo es reemplazado por una versión anterior, SFP lo borra y pone en su lugar la versión autorizada. En consecuencia, desde la llegada de Windows Me al hogar, será responsabilidad de las compañías de software que sus aplicaciones sean compatibles en un cien por cien con el sistema operativo. Si no es así, no funcionarán. Pero si es así, serán más estables. ¡Por fin! Ya era hora que empecemos a dejar de sufrir, aunque sea un poco.



La versión de Windows Millennium que estuve probando parece más estable que su antecesor. He experimentado menos "colgadas" y carga de aplicaciones más veloz. Las colgadas y errores aún subsisten, aunque la mayoría no en forma de "pantallas azules de la muerte" sino dentro de ventanas en la GUI. Ahora el sistema bootea directamente en modo gráfico, carga una pequeña porción de código para ejecutar la versión Windows de Scandisk y luego habilita el resto de la carga. La instalación se realizó sobre Windows 98 SE, prácticamente sin intervención de mi parte, y en ningún momento me fueron requeridos los controladores del hardware previamente instalado. No he tenido inconvenientes con ninguno de los juegos que he probado hasta ahora y, en general, estoy satisfecho con los cambios y las mejoras.

LA ZONA 3D

EL LUGAR DE CONSULTA PARA LOS FANATICOS DE LOS ARCADES 3D

SWAT: Special Weapons and Tactics

Un mod para Unreal Tournament con nostalgia de TV

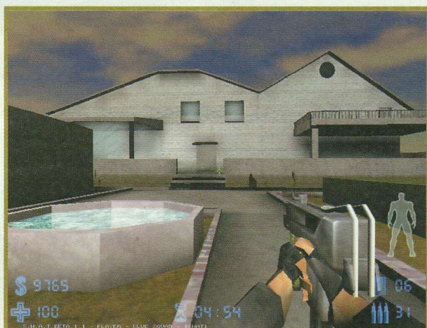
Por Durgan A. Nallar

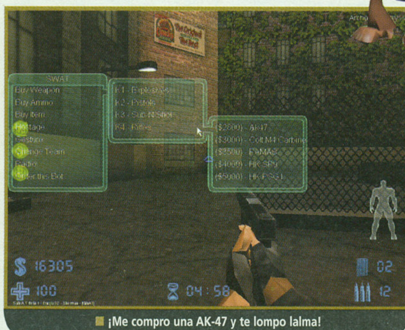
Entre los muchos agregados que la comunidad de entusiastas del arcade 3D de Epic Games ha publicado hasta ahora en la red de redes, el mod para Teamplay conocido como SWAT es uno de los más interesantes. En él, los jugadores, unidos en multiplayer, tienen que formar equipos de policías y terroristas para batirse a muerte. Una vez que la partida termina, ambos equipos son premiados con dinero, con el que podrán adquirir nuevas armas e ítems para agregar al inventario. La principal característica del mod es su acento en el realismo.

El mod todavía se encuentra en fase de prueba, por lo que sus autores advierten que podría tener bugs o errores, aunque cuando lo estuvimos probando en la redacción no nos encontramos con nada demasiado alarmante. Al contrario, nos divertimos durante varias horas sin experimentar problemas. El mod está listo para funcionar, aunque a medida que lo perfeccionen habrá nuevos mapas, armas y elementos de juego.

Sus autores son un grupo de 39 personas entre programadores, diseñadores y testers. Es evidente que todos eran asiduos telespectadores de la vieja serie de televisión. ¡De eso no cabe duda!

Shag, quien no sólo es el fundador del grupo sino también el diseñador líder de la modificación, nos ha autorizado a publicar en nuestros XCD el mod completo, que ocupa 39 MB. Además, nos ha facilitado un parche a la versión 1.1 que corrige algunos detalles más del código principal. Para instalar SWAT, descompriman los archivos a un directorio temporal y denle doble clic a SWAT_Beta1.umod, que arrancará la pantalla de instalación. Por supuesto, es necesario tener instalado el juego completo de Unreal Tournament. Si los archivos con extensión .umod no se encuentran asociados a UT, cosa que suele pasar con frecuencia, entonces el proceso de instalación llevará un poco más de tiempo. En primer lugar, deberán copiar el archivo SWAT_Beta1.umod al directorio \system del juego. Luego, deberán abrir una ventana de DOS (para los





¡Me compro una AK-47 y te lompo lalma!

A Man With A Flag v1.3

Germán "Wizard" Krauss, nuestro especialista en mods y mutators para Unreal Tournament, nos ha enviado la actualización de sus trabajos "A Man With A Flag" en sus variantes single y team, compatibles con la actual versión 420 del extraordinario FPS de Epic Games. Como recordarán del reportaje publicado en esta misma sección, el Wizard creó varios modos de juego y mutators. En este caso, "A Man With A Flag" consiste en adueñarse de alguna de las banderas esparcidas por el mapa y mantenerse vivo el mayor tiempo posible. Puede jugarse contra amigos en red o contra bots, y armar equipos con ayuda del variante "team". ¡Aplausos!





que ya se olvidaron, vayan con el mouse al menú Inicio > Archivos de Programa > Símbolo del Sistema), cambiar el path al directorio \system antes mencionado (Dios... escriban CD \unrealtournament\system, contando con que tienen el juego instalado en ese directorio) y escribir la siguiente línea de comando: setup.exe install SWAT_Beta1.umod y dar Enter.

Junto al mod y su patch v1.1, también verán un manual en formato HTML donde encontrarán explicadas las reglas de juego y los ítems y armas disponibles en esta versión de prueba.

Realismo virtual

Como dice en el manual, la idea básica del mod es aniquilar por completo al equipo contrario. Esto se logra administrando la compra de mejores armas -que varían en cuanto a potencia de fuego y precisión-, armaduras y objetos especiales (por ejemplo binoculares o anteojos de visión infrarroja). El dinero se obtiene por vencer al enemigo, rescatar rehenes y completar con éxito las misiones propuestas al principio de las partidas.

Las armas han sido imitadas de las reales que utilizan los verdaderos equipos de Special Weapons and Tactics de la fuerza de policía norteamericana (y que también, por alguna retorcida razón, utilizan los terroristas). Tendremos las Glock21, las AE Desert Eagle .50, ametralladoras Ingram Mac10 y H&K MP5/10A3 (una de las mejores del mundo), escopetitas M3 Combat y Mossberg, rifles automáticos de procedencia francesa FA-MAS y el siempre bienvenido AK-47 de origen ruso. Hay más armas que las nombradas, además de por supuesto un surtido de granadas y otros objetos.

La pantalla de chat de UT ahora funciona como la ventana donde compraremos las armas y las municiones (por default es la letra V).

Ya equipados hasta los dientes, deberemos cumplir varios tipos de misiones, que en su mayoría requieren la captura de evidencia, por ejemplo dinero, drogas u objetos de procedencia ilegal.



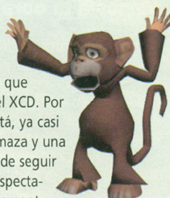
Adiós los terroristas mugrosos... mis compadres.

Iniciando la misión

Para jugar con SWAT hay que arrancar Unreal Tournament e iniciar una sesión de práctica con SWAT Beta 1 como el tipo de juego. Luego de elegir un mapa, ya estamos adentro. Es un juego de equipo, así que la estrategia y la cooperación resultan cruciales para el éxito.

Para encontrar un server, por otra parte, seleccionen la opción "mod" del menú, vayan a "SWAT Server Browser" y hagan clic en "SWAT Servers Tab".





Cuando la versión final de este espectacular mod esté listo, sin duda que lo pondremos en el XCD. Por ahora, así como está, ya casi completo, es una maza y una muy buena forma de seguir aprovechando el espectacular Unreal Tournament.

Bueno, esto fue todo y espero que les haya gustado.

Rammstein v2.0 Skin

El amigo Daniel "Rammstein" Duarte se interesó en el arte de preparar pieles nuevas para Quake III Arena gracias a los mapas y modelos que publicamos antes para el juego. Nos mandó un diskette con una carta de agradecimiento y su skin Rammstein versión 2.0 que por supuesto publicamos en nuestros XCD de este mes. Daniel además dice estar bastante "calentito" y con ganas de probar la habilidad de los Hermanos Macana en persona (los Hermanos Macana son Daniel y Claudio Soto, alias VDM_Shotgun y VDM_Jackson, respectivamente, los mejores jugadores del país, sino del planeta entero, sino del Sistema Solar... es lo que ellos afirman). ¡Está bieeeen!



METAL FATIGUE

Por Santiago Videla

Te explicamos todo sobre este sensacional juego de estrategia

Al igual que en Starcraft, Metal Fatigue nos da la posibilidad de jugar tres campañas, cada una con alguna de las tres compañías o facciones que forman parte del juego.
Con excepción de las estructuras básicas que van a usar para producir las diferentes unidades (en los tres casos tienen la misma función), cada una de estas facciones tiene una serie de características únicas en cuanto al rendimiento y prestaciones de sus unidades, que son muy diferentes a las de sus oponentes; eso los obligará a encarar la acción de diferentes formas, dependiendo con quién estén jugando.
Antes de explicar en detalle cuáles son las ventajas y desventajas de cada bando, voy a describirles los procedimientos básicos para conseguir recursos y las estructuras y unidades que todos tienen en común.

Manos a la obra

Los **Hover Truck** son los vehículos que se ocupan de buscar materia prima y de construir estructuras, así que cuídenlos.

Seleccionando a una de estas unidades verán el menú de opciones que están habilitadas. Para construir algo simplemente tienen que elegirlo y hacer click con el botón derecho del mouse en el lugar en donde quieran colocarlo.

Una vez que comiencen a construir, pueden indicarle a otros Hover Trucks que ayuden a edificar más rápido, haciendo click con el botón derecho sobre la estructura que está siendo levantada.

Estos vehículos pueden extraer energía de diferentes pozos de lava que hay tanto en la superficie del terreno como en los sectores subterráneos de cada mapa. Una vez que encuentren una de estas fuentes de energía hagan click con el botón derecho sobre ella y el Hover Truck comenzará a extraer recursos.

En los sectores aéreos de cada escenario, estas unidades tienen la habilidad de poder volar entre las distintas plataformas que se encuentren ahí.



Otra importantísima función de los Hover Truck es la de reparar otras unidades o estructuras, lo que les ahorrará fortunas en combates prolongados, por lo que es aconsejable que siempre traten de tener una buena cantidad de estos pequeños "obreros" listos para entrar en acción.

Las Estructuras



1- Mconverter: Esta estructura es el corazón de la base, ya que su función es la de procesar y almacenar los recursos que van consiguiendo.

Por lo general no necesitarán construir uno de estos, ya que siempre que tengan una base que defender lo encontrarán ya instalado.

Además de su función, el Mconverter es un requisito obligatorio para poder construir cualquier otra estructura y si lo pierden sin poder reemplazarlo por otro no van a durar mucho que digamos.



2- Parts Factory: A pesar de que pueden producir unidades comunes, como por ejemplo tanques o aviones de distintas clases, la principal fuerza de ataque y defensa que van a tener que usar son los robots, aquí conocidos con el nombre de "Combots".

Esta estructura es la que se encarga de producir los componentes que luego les servirán para construir una enorme gama de modelos de Combots. Al comenzar una misión es lo primero que deberán construir.

Recuerden que si construyen más de una de éstas, el proceso de producción de los componentes de los Combots se acelerará notablemente.



3- Cryo Farm: Aquí es donde se entrenan los pilotos para los Combots, por lo que será otra de las primeras estructuras que deberán construir antes de que empiecen los tiros.

Otra función muy importante de las Cryo Farms es la de albergar a la mano de obra que produce y controla el resto de las estructuras de la base. Este valor está indicado en una barra en la parte superior de la pantalla ("**ManPower**") y mientras más bajo sea, más tardarán en construir cada cosa.

Si este valor se agota, cualquier construcción que estén levantando quedará paralizada hasta que instalen una nueva **Cryo Farm**, así que atentos.



4- Assembly: Como su nombre lo indica, éste es el lugar en donde armarán los Combots, combinando las partes que hayan producido. Tendrán que construirlo tan pronto como puedan ya que su importancia es vital. Para construirla necesitarán tener un **Mconverter** y la **Parts Factory** funcionando.



5- Vehicle Factory: Se encarga de la producción de unidades menores, como vehículos buscadores de recursos, tanques y vehículos perforadores.

Para producirla es necesario tener al **Mconverter** y una **Cryo Farm** instaladas.



6- Mobile Wall: Al hacer click sobre estos emplazamientos móviles podrán entrar a un pequeño menú en el que van a poder elegir qué tipo de torreta de defensa le van a instalar.

Las **Gun Turret** y **Laser Turret** sirven para atacar enemigos terrestres y las **Missile Turret** son para bajar enemigos aéreos.

Cuando seleccionen una de estas torretas, verán que aparecen unas marcas verdes sobre las demás torretas que tengan. Si colocan una de ellas sobre alguna de esas marcas verán que una pared se levantará entre ambas.



7- Energy Bank: Otra estructura fundamental si es que pretenden llegar lejos. Su función es la de aumentar la capacidad para almacenar recursos.



8- Defense Relay: Estas pequeñas torretas proyectan un escudo invisible que aumenta las defensas de las unidades y estructuras que están en su rango de acción.

Dependiendo del relieve del terreno, el área de cobertura de esta estructura puede ser amarilla (poca protección) o verde (protección normal). Para hacer que un Defense Relay que está en amarillo funcione normalmente, simplemente tienen que hacer que el escudo que proyecta se cruce con el de otro Defense Relay que esté funcionando bien. Para ver el área que cubren hagan click sobre ellos y listo. Podrán construirlos si tienen al **Mconverter** y al menos un **Energy Bank**.



9- Reseach: Además de permitirles acceder a tecnologías más avanzadas, este edificio les va a dar la posibilidad de investigar cualquier componente de Combots enemigos que hayan capturado, para que luego puedan fabricarlos ustedes mismos.

Para edificarla deben tener un **Mconverter** y una **Cryo Farm** por lo menos.



10- AI Facility: Esta instalación les dará acceso a las tecnologías y armas más importantes. En las etapas más avanzadas de cada campaña es indispensable.

Una vez que tengan el **Research** y por supuesto un **Mconverter** van a tener acceso a ella.



11- Solar Panel: Sin duda una de las estructuras más importantes de todas, porque en cantidades suficientes los proveerán con recursos prácticamente ilimitados.

De más está decir que únicamente serán efectivas si las colocan sobre las plataformas que se encuentran en el sector aéreo de cada escenario.



12- Outpost: Funciona como un transportador y puede enviar cualquier tipo de unidad hacia otros Outposts ubicados sobre el mapa. También puede transportar unidades hacia las plataformas que están orbitando en la sección superior de cada escenario y viceversa, pero no pueden mandar unidades bajo tierra.

Hace falta tener el **Mconverter** y un **Defense Relay** para colocarlos.



13- Recon Pole: Al instalar estos postes en el suelo, podrán ver parte del sector subterráneo del escenario. Para ubicar rápidamente posiciones enemigas, es necesario tener al **Mconverter** y una **Cryo Farm** funcionando.



14- Hangar: Además de permitirles construir cazas y bombarderos, el Hangar les dará acceso a ciertos componentes que les permitirán construir Combots capaces de volar, así que ténganlo muy en cuenta.

En este caso los requisitos para construirlo son el **Mconverter** y la **Vehicle Factory**.



15- Point Defense: En las misiones más avanzadas esta estructura marca la diferencia entre seguir combatiendo o ser borrado del mapa por armas de destrucción masiva como las Railgun.

Este aparato proyecta unos discos de energía que desvían los devastadores proyectiles de esas armas, pero cada vez que un proyectil es detenido uno de estos discos se consume.

Si seleccionan esta estructura verán que les dará la opción de regenerar los discos de energía haciendo click en el icono que dice **"Protector"**.

A pesar de que mantener esta defensa requiere de mucha atención y recursos, no tendrán otra forma de protegerse de las Railgun.

Antes de poder producirlas tienen que tener el **Mconverter** y el **Research**.



16- Railgun: Sin duda estas son las armas más temibles del juego, porque además de causar estragos en bases enemigas tienen un impresionante alcance.

Al igual que en el caso de las defensas, al instalar una de estas plataformas y hacer click sobre ella tendrán acceso a un menú en el que van a poder seleccionar la clase de cañón que irá montado sobre el arma.

Estos cañones pueden ser:

- **Orbital Bomb:** Sin dudas ésta es la mejor opción para empezar a demostrar quién manda, ya que este proyectil puede alcanzar objetivos tanto en tierra como en las plataformas que se encuentran en los sectores aéreos.
- **Tectonic Torpedo (Tpd):** De menor poder que la Orbital Bomb, este cañón sirve únicamente para atacar blancos que se encuentren bajo tierra y es particularmente útil para destruir grandes grupos de unidades pequeñas.
- **Recon Pole:** Aunque no sirve para atacar, este accesorio es muy útil a la hora de localizar al enemigo ya que dispara una carga que envía un racimo de 5 **Recon Poles** a cualquier punto del mapa.
- **Neutron Bomb:** Este cañón sólo puede ser construido por Rimtech y funciona como un arma antipersonal.

Aunque no causa mucho daño a las estructuras, reduce considerablemente el ManPower del enemigo.

Si la usan para atacar Combots que tengan poca energía, esta arma es capaz de terminar con los pilotos dejando la unidad libre para que puedan capturarla y usarla tal como está.

- **EMP Shell:** Un arma que bloquea los sistemas de sus objetivos dejándolos inmóviles por un determinado límite de tiempo.

Esta arma es especialmente útil contra Combots o unidades pequeñas y no es de gran ayuda para destruir estructuras.

El EMP Shell solamente puede ser construido por la corporación MilAgro.

Phase Charge: Esta arma es exclusividad de las fuerzas Neuropa y su función principal es la de exterminar grupos de unidades o casualmente estructuras pequeñas tanto en tierra como en el sector orbital.

Tácticas generales

1- Tal y como comenté en la nota del número anterior, una de las novedades que incorpora Metal Fatigue es que al comenzar muchas de las misiones entrarán en un modo "**Prebuilding**", en el que verán la imagen en blanco y negro.

Mientras estén en este modo, la acción estará congelada y tendrán la posibilidad de construir algunas estructuras y unidades básicas a un ritmo extremadamente rápido, lo que les servirá para empezar teniendo algo con qué defenderse.

Lo más indicado al comenzar una misión en el modo "Prebuilding", es colocar las instalaciones necesarias como para fabricar un par de Combots para defender la base en caso de que a sus enemigos se les ocurra la mala idea de atacar antes de lo previsto y algunos Hover Trucks más de los que tienen, a fin de que aceleren la búsqueda de recursos.

Al hacer click sobre el botón que dice "**Prebuilding Complete**" la misión empezará y a partir de ahí tendrán acceso a la estructuras de mayor tecnología.



2- Tengan muy en cuenta a la hora de empezar a armar una base que el sector más importante que tienen que controlar es el que está por encima de la superficie, ya que al construir una buena cantidad de **Solar Panels** aquí, conseguirán energía suficiente para producir unidades en forma masiva sin tener que preocuparse por buscar recursos en tierra y al mismo tiempo evitarán que sus oponentes los arrasen con el correr del tiempo.

Lo ideal es cubrir todas las plataformas posibles con paneles solares y colocar dos o tres torretas lanzamisiles como protección, en caso de que el enemigo empiece a mandar unidades aéreas.

En caso de que estén en una etapa avanzada y el enemigo tenga la tecnología como para construir las temibles **Railguns**, es obligatorio proteger estas plataformas con un **Point Defense** e ir reponiendo sus **Protectors** de vez en cuando.

Tarde o temprano por lo general el que sale victorioso de un combate es el que logra controlar por completo el sector aéreo, así que no se dejen estar y actúen rápido.



3- Recuerden que al igual que en juegos como Starcraft aquí pueden asignar grupos presionando la tecla **Ctrl** junto con un número del 1 al 9. Eso les facilitará mucho el trabajo a la hora de



atacar con grandes cantidades de unidades. Si hacen doble click sobre una unidad, seleccionarán a todas las unidades similares que estén en pantalla.

4- Cada vez que al comenzar una misión vean entre sus unidades algún grupito de pilotos (que generalmente serán los personajes principales a los que deben proteger), lo mejor que pueden hacer es indicarles que se metan en la estructura en la que se arman los Combots ("**Assembly**"), para que estén a salvo.

Cuando construyan un Combot, estos personajes serán quienes lo van a tripular en caso de que no hayan preparado más pilotos, pero de cualquier forma siempre estarán más seguros dentro de una de estas unidades que de a pie.

5- Cuando quieran construir un **Outpost** para mandar unidades hacia el sector orbital, bastará con producir sólo uno, ya que al seleccionar la opción "**Launch**" del menú del Outpost podrán enviar unidades hacia arriba sin necesidad de tener construida otra de estas estructuras para que las reciba (este proceso también pueden hacerlo desde el sector aéreo, para enviar vehículos a tierra).

En el caso de las unidades que puedan volar, ya sean aviones o Combots, podrán moverlos entre la superficie y el sector aéreo sin necesidad de usar estos aparatos.

6- A la hora de armar una defensa sólida, la mejor opción es construir Combots con armas de mediano o largo alcance, pero para evitar que el enemigo los haga avanzar llevándolos hacia una emboscada lo mejor es seleccionar las opciones "**Stay**" y "**Ranged**" del menú de comandos de los Combots; con esto harán que únicamente ataquen usando sus armas de largo alcance sin moverse de donde están.

Estos comandos también son muy útiles para evitar que los Combots que usan armas de medio y largo alcance intenten pelear







cuerpo a cuerpo o se dispersen demasiado a la hora de atacar.

Si prefieren hacer que sus unidades reaccionen al ver al enemigo, pueden seleccionar la opción "**Tether**" (atacan y luego vuelven a su posición asignada) o "**Pursue**" (persiguen al enemigo hasta que logren destruirlo).

Tengan muy en cuenta que las unidades comunes como los tanques o similares tienen muy poca efectividad en la superficie, especialmente si se enfrentan a un Combot, por eso les recomiendo que en este sector se dediquen exclusivamente a producir robots.

7- Es muy importante que siempre eviten meterse bajo tierra hasta que tengan el control del cielo y de la superficie, ya que este sector es el menos valioso de los tres y, al tener que usar unidades comunes para entrar, serán más vulnerables a todo tipo de contraataques, así que traten de hacer que quienes se queden bajo tierra sean sus oponentes.

8- Si en alguna misión tienen que capturar alguna estructura alienígena, la única forma de hacerlo es con la opción "**Invade**" de los vehículos perforadores ("**Drill Truck**").

9- Cuando tengan la tecnología suficiente como para construir los "Railgun", construyan un par que tengan el cañón llamado "Recon Pole" y úsenlos para explorar todo el mapa antes de mandar unidades costosas hacia lo que podría ser una trampa.

Hacer esto les ahorrará fortunas y, además de servir como una excelente distracción, van a poder estar al tanto de la actividad enemiga bajo tierra.

10- Como último consejo antes de empezar a comentar las características particulares de cada corporación les digo que, si en los comienzos de alguna misión avanzada se ven ampliamente superados por el enemigo y no encuentran la forma de resistir sus ataques, es prudente producir lo más rápido posible la tecnología para cons-truir un "**Railgun**" con una "**Orbital Bomb**" y ponerlo sobre una plataforma en el sector aéreo.

Con por lo menos una de estas Railguns instaladas, el próximo paso a seguir será evacuar todas las unidades que puedan hacia las plataformas orbitales y allí comenzar a construir toda la base desde cero.

Con la ayuda del Railgun podrán limpiar facilmente las plataformas ocupadas por sus rivales y al hacer esto la máquina se verá obligada a construir aviones y Combots voladores, que ustedes podrán interceptar fácilmente con algunas torretas antiaéreas, lo que les dará tiempo para ir construyendo un buen grupo de Combots voladores con los que luego podrán devolverle a sus amigos las atenciones recibidas, eliminando poco a poco su presencia de la superficie.

Si alguna vez necesitan demoler algo por falta de espacio seleccionen un Hover Truck y luego elijan la opción "**Raze**".





Las corporaciones

Las principales diferencias entre cada una de las tres corporaciones que se enfrentan en este juego están marcadas en el diseño y las prestaciones de los Combots que cada una de ellas fabrica y son las siguientes:

RIMTECH

Esta corporación es la más balanceada de la tres y es la elección recomendada para comenzar el juego en modo "Single Player".

En general los Combots de Rimtech tienen una buena resistencia y su tecnología les permitirá armar unidades aptas tanto para la defensa como para el ataque, pero en las primeras etapas del juego las mejores combinaciones las lograrán capturando componentes del enemigo.

Salvo por algunos de sus accesorios más avanzados, como por ejemplo el **"Armor Torso"** o los **"Long Missile"** (que sólo podrán fabricar en las últimas misiones de la campaña), con Rimtech estarán obligados a construir grandes cantidades de Combots para enfrentar la superioridad tecnológica de sus adversarios.

Para comenzar una misión con esta corporación, siempre es conveniente tener al menos 2 Combots para que protejan la base mientras construyen. La mejor combinación a usar en caso de que empiecen en el modo **"Prebuild"** es un torso común junto con una **"Missile Leg"** y dos **"Katana Arm"**, porque de ese modo lograrán despedazar con mayor facilidad a los Combots enemigos, para luego reciclar sus partes.

Si las misiones las empiezan en modo normal usen la misma combinación, pero reemplacen el torso común por un **"Missile Torso"**. A la hora de atacar por tierra, la mejor opción es usar torsos como el **"Force Field"** o el extremadamente resistente **"Armor Torso"** (en caso de que puedan fabricarlo ésta es la mejor opción), junto a piernas del tipo **"Blast Pulse"** y un par de **"Energy Gun"** como brazos.

En caso de que se vean forzados a pelear cuerpo a cuerpo la mejor arma que tienen (aunque no lo parezca) son los **"Power Fist"**, así que úsenlos como brazos junto con las combinaciones de torso y piernas que les acabo de recomendar.

El fuerte de Rimtech son sus Combots voladores, ya que a diferencia de las otras dos corporaciones, el accesorio para poder volar forma parte de las piernas, lo que les dará la posibilidad de usar torsos mejor equipados y más resistentes junto con brazos que tengan armas pesadas, dándoles así la posibilidad de crear unidades muy superiores a las del resto.

Si capturan torsos enemigos como el **"Flak Torso"** o el **"Howitzer"** fabricados por la corporación MilAgro o los **"Camo Torso"** producidos por Neuropa, y los combinan con un par de **"Long Missiles"**, podrán construir algunos de los mejores y más destructivos Combots voladores de todo el juego, así que ténganlo en cuenta.

En "Multiplayer", Rimtech es recomendable para aquellos que tengan algo de experiencia, ya que su tecnología de nivel medio es un tanto inferior a la de las otras dos corporaciones y necesitarán algo de tiempo para poder producir unidades lo suficientemente competitivas como para enfrentarse de igual a igual, a menos que logren capturar e investigar algún accesorio más potente.



MilAgro

Las fuerzas de esta corporación se caracterizan por su gran fuerza y su tecnología es capaz de producir armas sumamente destructivas, la mayoría de las cuales está diseñada para el combate en tierra.

En lo que se refiere al combate cuerpo a cuerpo, los Combots de MilAgro son insuperables, sobre todo en los comienzos de una misión, ya que con un torso básico, piernas del tipo **"Power gun"** y dos **"Axe Arm"** pueden destrozar a grupos de Combots enemigos que incluso los superen en número.

En tierra, los Combots de MilAgro son los más efectivos tanto para ataque como para defensa y usando combinaciones con componentes como los brazos **"Gattling Gun"** o **"Multi Bomb"**, piernas del tipo **"Power Shield"** o **"Strenght Legs"** (éstas sólo sirven para pelear cuerpo a cuerpo) y torsos como el **"Flak Torso"** o el devastador **"Howitzer"**, se pueden armar Combots muy resistentes y con un impresionante poder de fuego.

En el aire los Combots de esta corporación son los más débiles, porque al tener sus propulsores montados sobre el torso (**"Jetpack Torso"**) no pueden llevar la única arma de largo alcance que tienen, que es el **"Howitzer"**, igualmente pueden conseguir buenos resultados con los brazos que mencioné anteriormente.

En "Multiplayer", MilAgro es una excelente opción para todo tipo de jugadores, especialmente para los que prefieren atacar de movida al mejor estilo "Rush".

Neuropa

A pesar de que los Combots de esta corporación son los más débiles, su velocidad y agilidad los convierte en armas ideales para atacar por sorpresa o tender emboscadas. La avanzada tecnología de esta corporación complementa la debilidad de las estructuras de algunos de sus Combots, con algunos accesorios que si son usados inteligentemente pueden llegar a convertir a Neuropa en la mejor elección.

Este es el único bando que puede producir Combots con armas de mediano alcance en el modo "Prebuild" y con ayuda de unas piernas especiales para lograr más velocidad (**"Speed Legs"**) nos dará como resultado excelentes unidades de defensa para comenzar una misión.

Una de las más grandes ventajas que ofrece la tecnología de Neuropa es que con un componente llamado **"Camo Torso"** podrán crear Combots capaces de hacerse invisibles cuando no estén atacando, que sólo pueden ser detectados por unidades con componentes de reconocimiento lo que los hace ideales para montar ataques sorpresivos.

Como si esto fuera poco, los Combots que usen un **"Camo Torso"** también pueden hacer invisibles a las unidades aéreas y terrestres que estén cerca de ellos.

La tecnología más avanzada de esta corporación les dará acceso a una de las mejores armas de todo el juego y sin lugar a dudas la más destructiva, su nombre es **"Sniper Laser"**.

Además de su impresionante alcance, el "Sniper Laser" causa más daño que los "Howitzer" de MilAgro y los "Long Missile" de Rimtech y si usan este tipo de armas en Combots voladores o, mejor aún, en un grupo de unidades que puedan hacerse invisibles, sus rivales van a tener muchos problemas para intentar detenerlos.

En "Multiplayer", Neuropa es una opción más indicada para jugadores experimentados y a pesar de sus debilidades, si aprovechan bien su elevada tecnología van a descubrir el tremendo potencial de esta corporación.

En general, los objetivos de la mayoría de las misiones son bastante parecidos y siempre que logren eliminar hasta la última unidad enemiga del mapa recibirán algunos puntos de experiencia adicionales, que les van a servir para mejorar sus unidades al comienzo de la misión que sigue.

Deus Ex

Por Santiago Videla

Hacía mucho tiempo que aquí en la editorial un juego no nos sorprendía de esta forma y probablemente tendremos que esperar bastante hasta que nos vuelva a pasar, pero mientras tanto, les ofrecemos esta guía para que ustedes también descubran por qué este juego es uno de los candidatos más firmes a convertirse en juego del año.

Vienvenidos a UNATCO

Antes de empezar, les sugiero que se tomen un tiempo para hacer el entrenamiento, porque es muy importante para que se puedan familiarizar rápidamente con los comandos más importantes.Cuando estén listos y decidan empezar un juego nuevo, verán que luego de elegir el nivel de dificultad aparece una pantalla en la que figura la apariencia que tendrá el personaje, junto con un listado de sus habilidades.

Antes de tocar el botón que dice Start Game, fíjense que tienen 5000 puntos ("Skill Points") para mejorar cualquiera de estas habilidades, a continuación voy a hacerles una breve descripción de cada habilidad, para que vayan pensando en lo que más les conviene elegir dependiendo de qué forma quieran encarar la acción.

Computer



Afecta todo lo relativo a la eficiencia al manipular sistemas electrónicos, como ser terminales de computadora, paneles de seguridad, cajeros automáticos, etc.
Importante: Sin importar de que forma quieran enfrentarse a los malos, esta opción es fundamental para poder entrar en lugares de difícil acceso, por lo que les sugiero que le hagan un "Upgrade" antes que a ninguna otra habilidad.
Al hacer esto tendrán la posibilidad de "hackear" todas aquellas terminales a las que no tengan acceso o no sepan el nombre del usuario y su contraseña.

Electronics



Esta habilidad determina el nivel de experiencia que el agente que están usando tiene al usar los "**Multitools**".
Mientras más elevada sea su experiencia en este rubro, menor será la cantidad de veces que tendrá que usar el "Multitool" para afectar cualquier sistema electrónico.

Environmental Training



Determina la eficiencia del protagonista al usar objetos de protección (por lo general son las armaduras), como por ejemplo: Los "**Thermophic Camo**", "**Ballistic Armor**", "**Hazmat Suits**" o "**Rebreathers**", aumentando su duración y efectividad.

Medicine



Aumenta la cantidad de energía que pueden recuperar al usar un "**Medikit**" y reduce los efectos del envenenamiento.

Swimming



Mejora la velocidad a la que el personaje puede nadar y aumenta su capacidad para mantener la respiración.

Lockpicking



Otra habilidad fundamental a tener en cuenta ya que mientras mayor sea la experiencia que tengan con ella, menor será la cantidad de veces que van a tener que usar un "**Lockpick**", para abrir algo que esté cerrado.
Importante: Durante el desarrollo del juego, los "Lockpicks" por están bastante dispersos y no son muy abundantes, pero tendrán que usarlos en muchas oportunidades, por lo que les aconsejo que también hagan un "Upgrade" de esta habilidad a su siguiente nivel y eso les ahorrará muchos dolores de cabeza.

Weapons: Demolition



Incrementa el daño causado con todo tipo de granadas y a su vez les dará un mayor margen de seguridad a la hora de desarmar explosivos que estén colocados sobre una pared.

Weapons: Heavy



Permite mayor precisión y reduce los tiempos de recarga a la hora de usar armas pesadas como las "**GEP Guns**", "**LAWs**", "**Experimental Plasma Rifle**" o "**Flamethrowers**".

Weapons: Low Tech



Mejora el desempeño general del agente al usar armas de mano o armas blancas, como: Las "**Crowbar**", "**R. Prod**", "**Knife**", etc.

Weapons: Pistol



Incrementa la precisión, el daño y a su vez disminuye los los tiempos de recarga de armas cortas como las pistolas o el "**Mini Crossbow**".

Weapons: Rifle



Aumenta la precisión, el daño yreduce los tiempos de recarga de armas largas como los "**Sniper Rifle**", "**Shotguns**" y demás.
Muy Importante: Esta es la habilidad más importante que tienen que tener en cuenta ya que cubre los tres tipos de armas que más se usan durante el juego, por eso es que les aconsejo que con el resto de la experiencia que les quede le hagan un Upgrade. En situaciones difíciles, no encontrarán mejor arma que el "**Sniper Rifle**" y casi les diría que es vital que no gasten la experiencia que vayan consiguiendo en otra cosa hasta que consigan los puntos necesarios para llevar a esta habilidad a su máximo nivel ("**Master**"). Al hacerlo, el daño que causarán con estas armas se incrementará notablemente al igual que su precisión y en el caso del "Sniper Rifle", el personaje podrá apuntar perfectamente usando la mira. Gracias a esto van a poder eliminar enemigos con los más duros blindajes (excepto robots) con tan solo un tiro bien puesto en la cabeza y a una gran distancia.

Pasando a la acción

Tal y como dije en la nota, Deus Ex es un juego que ofrece una impresionante gama de posibilidades para cumplir con cada objetivo y por eso es que hacer una guía explicando cada variante sería demasiado extenso.

Si bien las indicaciones que reciben por parte de sus amigos y superiores, en todo momento son lo suficientemente claras y precisas como para que siempre sepan qué hacer o adonde ir, aquí voy a darles una serie de recomendaciones sobre cómo actuar, para que no se metan en líos innecesarios o que se queden trabados, así que atentos.

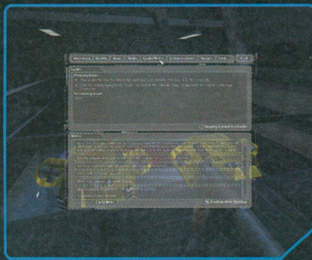
Los objetivos

Si presionan la tecla "**F1**" mientras están jugando, entrarán al inventario y seleccionando la opción llamada "**Goals & notes**" verán los objetivos primarios y secundarios que tienen asignados en ese momento.

Siempre traten de hablar con todos los personajes amigables y neutrales que vean sin importar de quién se trate, porque en muchos casos les darán información vital que les servirá para encontrar nuevas y diferentes alternativas para cumplir con los objetivos que les han encomendado.

Si la charla que tienen con alguien es importante, al terminarla escucharán un sonido y la información que pueda llegar a servirles (nombres de usuarios, claves de acceso, direcciones, etc.) quedará grabada y podrán acceder a ella cada vez que entren a la opción "**Goals & Notes**".

Por otro lado el interactuar con personajes secundarios y tratar de buscar soluciones no violentas o por lo menos sin demasiadas lluvias de plomo también les servirá para conseguir más puntos de experiencia.



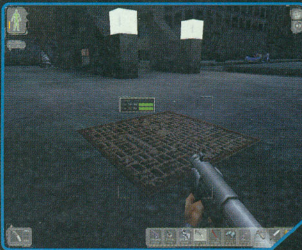
¡Mucho cuidado!

Nunca entren a lugares públicos como por ejemplo: Bares u hospitales con un arma en la mano, porque es muy probable que la gente se asuste y no quiera hablarles.



Lo peor de esto es que también provocarán que quienes estén a cargo los reciban a tiros sin importar que originalmente sean amigables y eso puede llegar a costarles información muy útil... sin mencionar los agujeros de bala.

También traten de explorar hasta el último rincón de cada escenario que visiten (incluyendo alcantarillas, drenajes, ductos de ventilación y todo tipo de lugares de difícil acceso), porque además de recibir puntos adicionales por hacerlo, muchas veces encontrarán objetos muy útiles.



En algunas ocasiones, incluso encontrarán ladrillos o algún otro tipo de salientes bastante notorias sobre las paredes, que muchas veces podrán mover para abrir algún pasadizo secreto (por lo general los encontrarán en túneles o catacumbas).

Actuando en la oscuridad

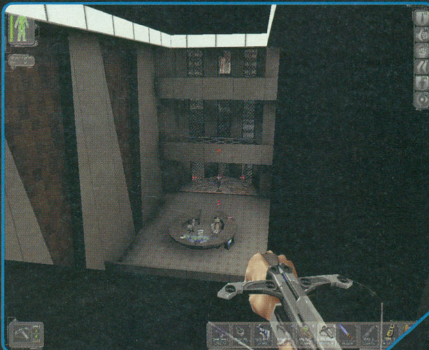
En Deus Ex el mejor amigo del hombre es el anonimato y permanecer sin ser detectado es vital, por eso es muy importante que sólo eliminen gente cuando no quede otra alternativa.

Un dato para que tengan en cuenta es que la distancia a la que los enemigos podrán descubrirlos depende de la iluminación del lugar, también recuerden que si caminan agachados evitarán hacer ruido y eso les dará la posibilidad de ponerse detrás de cualquier guardia para ponerlo fuera de combate usando unl "**Riot Prod**" (esta arma da un fuerte golpe de corriente a sus víctimas dejándolos inconscientes permanentemente).

En caso de que el enemigo a eliminar esté solo o se encuentre lo suficientemente lejos de sus compañeros como para que no lo oigan gritar, es mejor ahorrar las cargas de este aparatito para momentos más críticos y sacar del camino al molesto guardia dándole un buen golpe en la cabeza con una barreta ("**Crowbar**") o algo parecido... eso sí, no olviden revisar los cuerpos de sus víctimas.

Otra forma de bajar gente en forma silenciosa es usando un arma llamada "**Mini Crossbow**" (la encontrarán en los cuerpos de la muchos de los terroristas), que dispara distintos tipos de dardos, entre los cuales tenemos dardos tranquilizantes.

A la hora de usar dardos, lo mejor es hacerlo con alguien que esté lejos de ustedes (preferentemente en otro piso) y que a su vez esté lejos de paneles que controlen las alarmas, porque una vez que le



den los dardos tardarán unos segundos en hacer efecto, no olviden que para tener más precisión al apuntar deben mantener la mira sobre el objetivo hasta que las marcas que aparecen sobre la mira se acerquen al centro .

Otra función muy útil de la ballesta es la de llamar la atención, ya que el ruido que sus dardos hacen al pegar contra las paredes por lo general despierta el interés de cualquier guardia que está cerca, dejándolos en posición ideal para que los ataquen por la espalda.

En caso de que los robots, a menos que sea absolutamente necesario lo mejor es evitarlos, ya que para destruirlos o incapacitarlos es necesario usar armas como las "**LAM**", las "**EMP Grenades**" o distintos tipos de lanzamisiles, que durante el juego son bastante escasas, igualmente esquivarlos es relativamente más sencillo ya que sólo pueden detectarlos por contacto visual.

En las etapas más avanzadas del juego van a tener que recorrer lugares en los que los robots medianos y pesados son una verdadera molestia, así que ni bien encuentren un lanzamisiles llamado "**GEP Gun**" llévenlo con ustedes a donde sea.

Tengan cuidado al usar el "**Gep Gun**", porque una de las clases de proyectiles que puede usar es muy destructiva y para poder dispararlos van a tener que mantener al enemigo en la mira durante algunos segundos. Si en algún momento llegan a ser descubiertos, en lugar de quedarse a pelear, corran a esconderse en algún lugar cerrado o con poca iluminación y si son lo suficientemente rápidos sus perseguidores les perderán el rastro.

Si se ven involucrados en un tiroteo o tiene que eliminar a alguien con armas de fuego, siempre disparen a la cabeza sin importar que arma estén usando, porque los blindajes que la mayoría de los enemigos llevan son la mejor forma de quedarse sin balas rápidamente.



Cuando se trata de torretas, aquí hay que tener cuidado porque si bien no atacan al verlos, se activan una vez que son detectados por alguna cámara y su poder de fuego es devastador.

Si al pasar por un sector vigilado por cámaras alguna los detecta, escucharán una señal sonora y van a tener un par de segundos para ponerse fuera de su alcance o de lo contrario además de las torretas, activará todo tipo de sistemas de seguridad incluyendo robots. No olviden que tanto las dichosas torretas, como las cámaras pueden ser destruidas con explosivos especialmente con misiles.

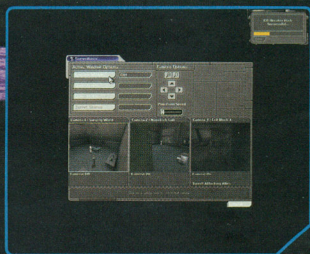
Hackeando sistemas

Nada mejor para permanecer en las sombras, que poder manipular computadoras y sistemas de seguridad. Si mejoraron la habilidad "**Computer**" como les indiqué al principio, verán que cada vez que entren en la pantalla de acceso de una computadora aparecerá sobre el ángulo derecho de la pantalla una pequeña ventana con el mensaje "**Ice Breaker Ready**".

Para hackear el equipo en cuestión, simplemente presionen el botón que dice "**Hack**" y verán que una barra verde comienza a bajar mientras tratan de acceder a la terminal. Luego de unos segundos, tendrán acceso a casi todas las opciones de la computadora o sistema de seguridad que acaban de hackear, pero ¡cuidado!, porque esto de ser un hacker también tiene su riesgo.

El asunto es que la barra verde que empieza a bajar al presionar el botón "**Hack**", indica el margen de seguridad que tienen antes de ser detectados, o sea que si siguen conectados cuando esta barra se agote todas las alarmas empezarán a zonar y las fuerzas de seguridad irán hacia ustedes, por lo que lo mejor es trabajar rápido y salir del sistema para dar tiempo a que pase el peligro y luego volver a intentarlo.

Las terminales de seguridad, por lo general controlan las cámaras que hay en distintos puntos del nivel y si entran a una de ellas usando la opción "**Hack**", podrán apagar todas las cámaras que estén controlando y evitarse muchos problemas.



Lo que es mejor aún es que si logran conseguir el nombre de usuario y su clave para acceder a estas terminales, también podrán reprogramar las torretas de vigilancia (siempre y cuando haya alguna), para que ataquen a los enemigos. Para poder tener acceso a este tipo de opciones cuando están hackeando el sistema van a tener que mejorar la habilidad "**Computer**" hasta nivel "**Advanced**".

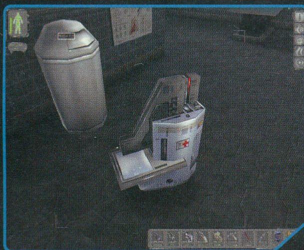
Algunas computadoras también tienen opciones especiales, como por ejemplo activar, desactivar o reprogramar a los robots de seguridad, e incluso en ellas también encontrarán muchas opciones especiales que los ayudarán a cumplir los objetivos de algunas misiones, así que no dejen terminal sin revisar y procuren que no los vean al momento de meter la mano.

Gracias a la opción "**Hack**", también podrán acceder a todo tipo de cajeros automáticos, para hacer un pequeño retiro de fondos, que los ayudará a la hora de comprarle armas a contrabandistas o traficantes que se encuentren por ahí.



Armando un agente a prueba de todo

A medida que vayan progresando irán encontrando unos cilindros de color celestes llamados "**Augmentation Canister**", que contienen distintos implantes (conocidos con el nombre de "**Augmentations**") que les darán algunas habilidades nuevas, pero para instalarlos necesitarán la ayuda de un robot médico ("**Med-Bot**"). Cuando encuentren uno de estos robots simplemente hagan click con el botón derecho sobre él y en su menú de "**Augmentations**" verán los posibles implantes que contiene el "**Augmentation Canister**" que llevan con ustedes (cada recipiente contiene dos implantes diferentes).



En el menú de instalación de los implantes verán una descripción de lo que hacen y de lo que ustedes elijan dependerá la clase de personaje que van a ir creando. Cuando decidan qué implante van a usar simplemente seleccionen el ícono correspondiente en el menú que tienen en pantalla y hagan click en la opción "**Install**", tengan en cuenta que los cambios son irreversibles, así que piensen muy bien lo que van a elegir.
También a lo largo del juego irán encontrando unos recipientes azules llamados "**Augmentation Upgrade**" y estos sirven para mejorar las prestaciones de los implantes que ya tienen instalados. Estos objetos se pueden usar en cualquier momento y para hacerlo basta con presionar la tecla "**F1**", luego entrar al menú de "**Augs**", seleccionar el implante que van a mejorar y luego hacer click en el botón que dice "**Upgrade**".
En mi caso el personaje que fui armando terminó siendo algo así como un mega-francotirador, con una resistencia de aquellas a todo tipo de ataques y realmente los resultados que conseguí fueron mejores de lo que me esperaba, en especial a la hora de verme cara a cara con los malos más grosos así que aquí les voy a comentar un poco que clase de "Augmentations" utilicé.



Agresive Defense System

Invaluable a la hora de zafar de soldados, unidades con armamento pesado y sobre todo para combatir con los enemigos más importantes del juego.
Una vez activado este implante hace que los proyectiles explosivos y de energía estallen a una cierta distancia antes de dañarnos y mientras mayor es su nivel, mayor es su radio de acción.
En su máximo nivel puede llegar a hacer que esta clase de proyectiles exploten en el mismo momento que el enemigo los lanza, dañándolo con sus propias armas.



Radar Transparency

Hace que nuestro agente sea difícil de detectar por sistemas electrónicos, como cámaras y robots.
Al aumentar de nivel se reduce el consumo de Bio Energía que produce, que de por sí es muy elevado, por lo que solo es útil en casos de emergencia.



Targeting

Aumenta la precisión para disparar y además proporciona información adicional sobre el objetivo incluyendo su nivel de energía o el estado de cada una de sus partes o componentes. Este implante es ideal para usarlo junto con armas de largo alcance como el "**Sniper Rifle**" y en su máximo nivel, proporciona información muy detallada sobre el enemigo y además nos muestra su imagen.



Synthetic Heart

Al activarlo aumenta temporalmente el nivel de todos los implantes que tengan instalados... pero mucho cuidado al usarlo, porque su consumo es bastante elevado.



Run Silent

Elimina el ruido que hacemos al correr, pero sólo es realmente útil para que no nos oigan los enemigos que están lejos a menos que aumenten su nivel a 3 o 4.



Ballistic Protection

Fundamental a la hora de hacer frente a grupos considerables de soldados o robots de todo tipo o para escapar en medio de un intenso tiroteo, porque aumenta la resistencia a todo tipo de municiones comunes y armas blancas cuando está funcionando, de la misma forma que la armadura "Ballistic Armor".
En su máximo nivel este implante reduce el 80% del daño causado por proyectiles convencionales y armas cortantes.



Energy Shield

Otro implante fundamental, muy similar al "Ballistic Protection", solo que reduce el daño causado por armas de energía como los "**Exp. Plasma Rifle**".
En su nivel máximo absorbe el 80% del daño causado por este tipo de armas.



Environmental Resistance

Este accesorio es extremadamente útil y hasta diría que imprescindible para las etapas más avanzadas del juego, ya que incrementa la resistencia a la radiación y diferentes tipos de toxinas.
En su máximo nivel los protegerá del 90% de los severos daños que provoca la radiación.

Para conseguir todos estos implantes van a tener que avanzar bastante en el desarrollo del juego y algunos de ellos están en lugares no muy a la vista, así que tómense su tiempo y traten de revisar todo con mucha calma.



Las armas y sus modificaciones

Algunos de los objetos más importantes que encontrarán a lo largo del juego sirven para hacer importantes modificaciones en las armas y se llaman "**Weapon Modification**", junto con el nombre de la clase de modificación que hacen, como por ejemplo:

1- "**Range**" (aumenta el alcance)
2- "**Recoil**" (disminuye el retroceso)
3- "**Accuracy**" (aumenta la precisión)
4- "**Silencer**" (silenciador)
5- "**Laser**" (aumenta la precisión)
6- "**Scope**" (mira telescópica)
7- "**Clip**" (aumenta el cargador).

Una vez que tengan uno de estos en el inventario hagan click sobre él y verán que todas las armas en las que puede ser usados se pondrán de color verde y para hacer la modificación simplemente tienen que arrastrar el objeto encima del arma que quieran mejorar.

A continuación les voy a describir las armas más útiles, junto con una serie de modificaciones que las mejoran notablemente.





Stealth Pistol

Excelente arma para bajar guardias solitarios a media distancia sin ser detectados, las modificaciones para convertirla en un juguete realmente efectivo son: "**Range**" (usar 3 como mínimo y si son más mejor), "**Accuracy**" (usar 3 como mínimo), "**Scope**" y "**Laser**".



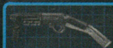
Sniper Rifle

En mi opinión, un arma infaltable por su poder y precisión. Para modificarla usen: "**Accuracy**" (por lo menos 2), "**Recoil**" (3 como mínimo), "**Silencer**", "**Clip**" (3 como mínimo), "**Laser**" y "**Range**" (por lo menos 3).
Con estas modificaciones obtendrán la mejor arma para bajar en forma silenciosa y de un solo tiro en el marote, incluso a los más poderosos y duros soldados que se puedan encontrar, como por ejemplo los "MJ12 Commandos" y lo mejor de todo es que su alcance cubre distancias superiores a los 1500 metros.



GEP Gun

A pesar de ser grande y pesada como un piano, esta arma es la mejor forma de salir de las misiones más avanzadas en una sola pieza.
Capaz de cargar misiles comunes y guiados no sólo sirve para eliminar de un par de tiros hasta los más pesados robots de asalto, sino que también es muy útil a la hora de bajar torretas, cámaras o volar puertas que estén cerradas.
Debido a que sólo sirve para atacar blancos grandes, que por lo general no se mueven muy rápido, esta arma funciona muy bien sin ningún tipo de modificaciones, lo que les dará la posibilidad de guardar los "Weapon Modifications", para otras armas que realmente los necesiten.
Igualmente, en caso de que quieran mejorarla un poco, las mejores modificaciones que pueden hacerle son: "**Recoil**" (por lo menos 2 o 3), "**Reload**" (2 como mínimo), "**Scope**".
Nunca traten de usar esta arma contra enemigos principales, como en el caso de Walton Simmons, porque muchos de ellos suelen usar como parte de sus implantes al "**Agressive Defense System**", que detectará al misil tan pronto como lo disparen y lo hará estallar al lado de ustedes, causándoles considerables daños. Algunos soldados como los "MJ12 Commandos" también usan defensas contra misiles y aunque no son tan sofisticadas... cuidado.



Sawed Off Shotgun ("Buckshot")

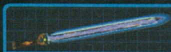
La mejor arma para atacar a corta y media distancia, además puede cargar municiones que perforan blindaje (se llaman "**Sabot**"), ideales para liquidar de un par de tiros a pequeños robots, como las arañas. Las mejores modificaciones para esta arma son: "**Recoil**" (usar 4 como mínimo), "**Range**" (usar 3 como mínimo), "**Clip**" (2 como mínimo), "**Accuracy**" (2 cómo mínimo).
A pesar de que esta arma no dispara con tanta frecuencia como la "Assaul Shotgun", su potencia es la misma y ocupa un casillero menos en el inventario, lo que les dará algo más de espacio para llevar otros objetos importantes.



Mini Crossbow

Esta arma es una muy buena elección para neutralizar enemigos sin matarlos, usando sus dardos tranquilizantes.
Además de este tipo de municiones, esta pequeña ballesta puede cargar dardos comunes y dardos con bengalas, ideales para crear una buena distracción y hacer que cualquier enemigo que ande por ahí salga al descubierto y se convierta en un blanco fácil.
Las mejores modificaciones para ella son: "**Range**" (por lo menos 3), "**Accuracy**" (al menos 2), "**Scope**".





Dragon Fang

En todo el juego (que por cierto no es nada corto) únicamente encontrarán esta arma en un solo lugar (en Hong Kong, para ser más exacto) y de hecho, conseguirla será unos de los principales objetivos que les van a encargar una vez que lleguen allá.
Como se podrán imaginar, esta espada de energía es la mejor arma de mano que hay e incluso sirve para destuir algunas puertas cerradas, que no sean muy grandes y por supuesto que no sean metálicas, como por ejemplo: Los cajones de algunos escritorios, con lo que se ahorrarán algunas "Lockpicks" y al mismo tiempo evitarán llamar la atención usando explosivos.



Assault Shotgun

Idéntica en casi todas sus prestaciones a la "Sawed Off Shotgun", la única diferencia entre ambas armas es que ésta dispara mucho más rápido, pero ocupa más espacio en el inventario. En caso de que decidan llevarla con ustedes, las mejores modificaciones que pueden hacerle son las mismas que las de la "Buckshot" normal.

Como última recomendación con respecto a las armas, si alguna vez son capturados o les quitan algún arma del inventario por el motivo que sea, cuando vuelvan a encontrarlas les recomiendo que antes de agarrarlas dejen en el piso todas aquellas armas parecidas que hayan encontrado.

El gran problema con esto es que si agarran directamente sus armas originales teniendo alguna similar en el inventario, el arma que acaban de agarrar pasará a convertirse en municiones para la que están llevando, con lo cual perderán todas las modificaciones que hicieron, así que abriendo bien los ojos.

Para darse cuenta qué arma está modificada y cuál no, simplemente entren al inventario, seleccionen el arma en cuestión y observen los distintos valores que tienen cada una de sus diferentes características.



Light Attack Munitions ("LAM")

De todos los tipos de granadas y explosivos que encontrarán en el juego, éstas bombas son las más útiles.
Con un tremendo poder destructivo una sola "LAM" bien colocada puede reducir a cenizas cualquier enemigo, incluyendo robots pequeños y medianos.
Una de las grandes ventajas que ofrecen estas bombas es que pueden colocarse sobre las paredes y una vez activadas se convierten en trampas con una impresionante efectividad.
Además de las "LAM", existen otros explosivos muy útiles llamados "**EMP Grenades**", pero esta clase de bomba es únicamente efectiva contra robots, ya que su función es la de deshabilitar sistemas electrónicos.
También existen otros dos tipos de granadas conocidad como "**Scramble Grenades**" (sirve para confundir a los robots por un corto tiempo) y las "**Gas Grenades**". Estas dos últimas clases de bombas no son tan efectivas como las primeras y en caso de que anden necesitando espacio son lo primero que conviene descartar.



Este documento se autodestruirá en 5... 4... 3... 2... 1.....

Como dije antes, existen varias formas de progresar en cada situación, muchas de las cuales podrán resolver simplemente usando la imaginación.

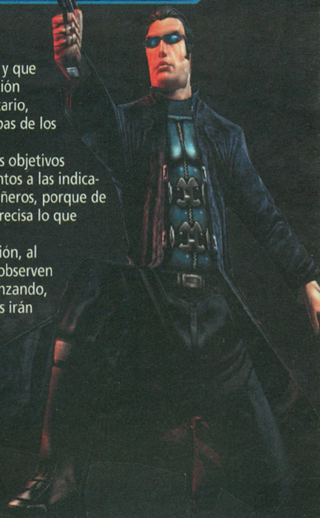
No olviden usar como referencia (en caso de que lo necesiten) las imágenes que les irán dando y que quedarán grabadas en la opción "Image" del menú del inventario, muchas de las cuales son mapas de los sectores más complicados.



Revisen periódicamente sus objetivos para cada misión y estén atentos a las indicaciones que les dan sus compañeros, porque de esa forma sabrán en forma precisa lo que tienen que hacer.

En el caso de la última misión, al haber tres finales diferentes observen que a medida que vayan avanzando, en la pantalla de los objetivos irán apareciendo destacadas las cosas que tienen que hacer para ver cada final.

Eso es todo por ahora, así que agentes... eeeen marcha.



ACCION / ARCADES

Flying Heroes

Durante el juego usen alguno de estos códigos para activar la función correspondiente:

niardica	Lluvia ácida
noddegamra	Armageddon
duolchtaed	Nube mortal
tsooberif	Desorientar
tsooberif	Fuego rápido
llaberif	Bola de fuego
hsalf	Flash
snopaewlla	Todas las armas
ommalluf	Munición completa
htlaehlluf	Energía máxima
anamlluf	Mana máximo
lerrabsag	Barril de Gas
llabeci	Bola de hielo
elbisivni	Invisible
ratslatem	Estrella metálica
retropelet	Teleporter
senimex	Xemines

Códigos para el menú correspondiente:

Menú de clans:

snalclla — Todos los clans

Menú de elección de naves:

spihsall — Todas las naves

Menú de armas:

yenom — Suma de a $50000

Menú de Arenas:

saneralla — Todas las arenas



ESTRATEGICOS

Earth 2150

Durante el juego, presionen **[Enter]** y escriban "**I wanna cheat**". Luego, mantengan apretado **[Left Shift]** + **[Keypad 0]** + **[Enter]** para activar el modo de trucos. Presionen **[Enter]**, tipeen alguno de los siguientes códigos, presionen **[Enter]** nuevamente para activar su correspondiente función:

x-mas pack
Reparar el daño y recargar munición
einstein 1
Activa exploración rápida
einstein 0
Desactiva exploración rápida
help me please 1
Activa exploración rápida, solo un jugador
help me please 0
Desactiva exploración rápida, solo un jugador
the hammer of thor
Mata a todos los enemigos a un rango de 8
massacre
Destruye todos los objetos a un rango de 8
see you next life
Destruye unidad seleccionada
hasta la vista enemigos
Destruye todas las unidades y objetos visibles
bad time bad place
Dañar las unidades cercanas
eagle eye
Ver todo
no one hides
Ver todas las unidades
let be darkness
Niebla
no more secrets
Todo el mapa
time is relative
Desarrollo rápido
dirt cheap research
Desarrollo barato
fireworks
Minas
armageddon
Lluvia de meteoros
i love this game [número]
Recibir el número indicado de CR
i hate limits [número]
Setear el limite de unidades CR
one more please [x, y número de chasis]
Crea objeto o edificio en las coordenadas indicadas

Shogun: Total War

.muchkoku.
KoKu infinito
.conan.
KoKu negativo sin habilidades de construcción
.matteosartori o .daggins
Todo el mapa

AVENTURAS / RPG

Deus Ex

Este procedimiento incluye editar un archivo del juego; creen una copia del archivo antes de editarlo. Usando el Notepad editen el archivo "**user.ini**" en el directorio "**deus-ex/system**". Localicen una tecla que no este asignada a un comando, por ejemplo "**T**". Agreguen el comando "**talk**" a esa tecla, ej.: "**t=talk**".
Luego, presionen **T** durante el juego, presionen **[Backspace]** para borrar la palabra "**Say**" de la consola, y escriban "**set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True**" para activa el modo de trucos. Luego, presionen **T** y escriban alguno de estos códigos para activar su correspondiente función.

god
Modo Dios
allimages
Todas las imágenes
allskillpoints
Todos los puntos de habilidad
allaugs
Todos los implantes básicos
allweapons
Todas las armas
allammo
Máxima munición
allhealth
Máxima salud
allenergy
Máxima energía
fly
Modo Volar activado
walk
Modo Volar desactivado
behindview 1
Activar nueva cámara
behindview 0
Desactivar nueva cámara 9
invisible true / false
Invisibilidad si / no
iamwarren
Activar campo EMP
tantalus
Matar al objetivo elegido
allcredits
10.000 créditos
opensesame
Abrir puerta elegida
legend



Menú escondido
summon [ítem]
Hace aparecer el ítem indicado
spawnmass [número] [ítem]
Hace aparecer un núm. indicado
spawnmass [número] [ítem]
del ítem indicado
ghost
Atravesar Paredes

Nombres de los Items
Lockpick
Basketball
MultiTool
AcousticSensor
Ammo10mm
AmmoDart
AmmoDartPoison
AmmoDartFlare
AmmoNapalm
AmmoPlasma
Ammo3006
AmmoRockets
AmmoRocketWP
Ammo20mm
AmmoSabot
WeaponPistol
WeaponRifle
WeaponStealthPistol
WeaponShuriken
WeaponSawedOffShotgun
WeaponProd
WeaponPlasmaRifle
WeaponAssaultShotgun
WeaponFlameThrower
WeaponGasGrenade
WeaponLAM
Weaponmodaccuracy
Weaponmodclip
Weaponmodlaser
Weaponmodrange
Weaponmodrecoil
Weaponmodscope
Weaponmodsilencer
WeaponCombatKnife
WeaponCrowbar
WeaponHideAGun
WeaponAssaultGun
WeaponLAW
WeaponPepperGun
WeaponMiniCrossbow
WeaponSword
WeaponBaton
WeaponNanoSword
WeaponEMPGrenade
WeaponNanoVirusGrenade
Weapongepgun
Weaponmodreload
AugBallistic
AugCloak
AugDatalink
AugEMP
AugEnviro
AugIFF
AugShield
AugStealth
AugTarget
Terrorist
JCDentonMale
PaulDenton
Greasel
Gray
TiffanySavage
NicoletteDuClare
JoeGreene
WaltonSimons
JojoFine
AlexJacobson
JaimeReyes
BobPage
RepairBot
MedicalBot
HazMatSuit
Sodacan
Candybar
Liquor40oz
SoyFood
VialAmbrosia
Rebreather
AdaptiveArmor
Binoculars
BallisticArmor
LiquorBottle
Credits
WineBottle
Cigarettes
MedKit
VialCrack
Flare
FireExtinguisher

Saltar de nivel
Una vez activado el modo de trucos escriban alguno de estos códigos para saltar al nivel deseado:

Open 00_Training
Open 00_TrainingCombat
Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ
Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar
Open 02_NYC_BatteryPark
Open 02_NYC_FreeClinic
Open 02_NYC_Hotel
Open 02_NYC_Smug
Open 02_NYC_Street
Open 02_NYC_Underground
Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747
Open 03_NYC_Airfield
Open 03_NYC_AirfieldHeliBase Open
03_NYC_BatteryPark
Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation
Open 03_NYC_Hangar
Open 03_NYC_MolePeople
Open 03_NYC_UNATCOHQ
Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar
Open 04_NYC_BatteryPark
Open 04_NYC_Hotel
Open 04_NYC_NSFHQ
Open 04_NYC_Smug
Open 04_NYC_Street
Open 04_NYC_UNATCOHQ
Open 04_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Underground
Open 05_NYC_UNATCOHQ
Open 05_NYC_UNATCOIsland
Open 05_NYC_UNATCOMJ12lab
Open 06_HongKong_Helibase
Open 06_HongKong_MJ12lab
Open 06_HongKong_Storage
Open 06_HongKong_TongBase
Open 06_HongKong_VersaLife
Open 06_HongKong_WanChai_Canal
Open 06_HongKong_WanChai_Garage
Open 06_HongKong_WanChai_Market
Open 06_HongKong_WanChai_Street
Open 06_HongKong_WanChai_Underworld
Open 08_NYC_Bar
Open 08_NYC_FreeClinic
Open 08_NYC_Hotel
Open 08_NYC_Smug
Open 08_NYC_Street
Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard
Open 09_NYC_Graveyard
Open 09_NYC_Ship
Open 09_NYC_ShipBelow
Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs
Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels
Open 10_Paris_Chateau
Open 10_Paris_Club
Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral
Open 11_Paris_Everett
Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd
Open 12_Vandenberg_Computer
Open 12_Vandenberg_Gas
Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_Oceanlab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page

LOS IRROMPIBLES

ALGO ASI COMO KISS CONTRA LOS FANTASMAS PERO CON MODEM

Hoy presentamos: Motos, "Lleeegan los obreros de la tinta y el papel..." y más motos

Por Sebastián Di Nardo

Sí, debo reconocerlo, soy un adicto. Adicto a los programas de TV, adicto a Primicias. Pero ante todo soy un adicto al fichín. Y aquella era la noche, atrás quedaron las batallas en Normandía, los autazos en las calles de Europa y los combates en el espacio. Fue el momento ideal para que los Irrompibles mostraran quienes eran en realidad, para que mostraran el "hilachor".

Hilachor: dícese de lo que muestra aquel Irrompible que habiendo vivido en el cono de la mentira, demuestra finalmente qué tan sucio y traicionero puede ser.

Ese soy yo. En lugar de Moki debería hacerme llamar Capitán Hilachor. Toda esa suciedad y esa maldad acumulada durante tanto tiempo pudo por fin salir esa noche. Hacía ya un tiempo que los Irrompibles nos dedicábamos a cuidar nuestras espaldas jugando en modo cooperativo a cuanta kk salía con opción multiplayer. Y toda esa furia se juntó en nuestras venas para salir con una excusa perfecta llamada Motocross Madness 2.

@#!@#$%#!!!!!... Otra vez me pierdo mi programa

Esa noche estaba particularmente de mal humor. Justo en mitad de Primicias, para ser preciso a las 22:30, cuando Arturo Puig estaba por besar a María Valenzuela después de 6 meses de tortura, sonó el maldito teléfono. Del otro lado se escuchó el clásico "In position" de Rolo. En un arrebato de furia y espetando todo tipo de improperios presioné la tecla Power y encendí mi máquina. Para contribuir a mi malhumorada noche, una vez más mi proveedor de Internet tardó 10 preciados minutos en permitirme ingresar en la autopista informática. De más esta decir que la rabia creció en mi interior, tanto que el testículo de Osvaldo era un poroto al lado del mío. En algunos lugares me hubieran llamado "El hombre del testículo biónico".



Por fin pude encontrarme con Rolo en ICQ, y para mi sorpresa no estaríamos solos. Junto a él estaba Kaveyox, JayPee, Inodorelli y Avatar (a quien se conoce como Pedro Hegoburu en el sagrado suelo de la Editorial). Inodorelli sería el afortunado servidor, y digo afortunado porque es el único que no sufrirá los efectos sobrenaturales del lag. Pero dejemos eso para más adelante, lo importante es que un escuadrón de pelones montados en sus motos me esperaba, y yo corría con la ventaja. Ventaja es una de las cualidades que todo Irrompible debe saber aprovechar, y me había ocupado de desarrollar la mía. Un par de días de práctica mejoraron mi pobre performance de las primeras carreras, ya verían esos pecaríes.



Media hora pasó hasta que finalmente pudimos estar todos en la largada. Extraños bugs fueron los culpables de que Pedro no pudiera entrar, y más tarde, los responsables de que alguno de nosotros quedara fuera. Cuando logramos estar todos en la grilla había pasado casi una hora y para mi sorpresa, la carrera pareció no durar tanto.

El tiempo de práctica había rendido sus frutos. Era un clásico que Inodorelli ocupara el primer puesto en el podio, pero para su desgracia "El Gran Moki" había aprendido algunos truquillos. Como era de esperarse, el muy maldito me sacó unos cuantos metros de ventaja, lo que me decidió a poner en práctica la suciedad. En esta oportunidad estabamos corriendo en espacios abiertos (torneo baja) lo que me dio la chance de tomar un atajito y en cuanto lo tuve a tiro me tiré encima de él. Creo que todavía debe estar despegando su tonta sonrisita de aquel cactus con forma de forajido mexicano. De todas maneras no iban a dejármelo tan fácil, JayPee estaba muy cerca y le mordía los talones Kaveyox. Todo fue bien, hasta que se me ocurrió saltar una loma. Mi Honda 500 iba demasiado rápido, lo digo no porque mirara el velocímetro sino porque salí despedido por el aire y mientras el piso comenzaba a acercarse, rezaba por mi vida. Por desgracia, pasó lo que tenia que pasar...imprimí mi rostro en las arenas bolivianas mientras mi moto caía a 50 metros de donde yo estaba. Mi torpeza dio espacio a que Kaveyox se pusiera a la par, mientras que Jay Pee me pegaba en la rueda de atrás con su cubierta delantera. Fue entonces cuando sucedió algo increíble. Los tres agarramos la última colina a baja velocidad y estábamos muy parejos, yo ganaba por sólo una rueda cuando vi que Inodorelli voló por el aire aprovechando nuestra falta de inventiva en un intento desesperado por ganar la carrera. Afortunadamente es humano y su error de cálculo se transformó en nuestra victoria. Mientras su moto se estrellaba a escasos metros de la meta final, yo ganaba la carrera a los codazos con Kaveyox y JayPee en tercer lugar. Así de corta fue la carrera, pero la diversión me acompañó durante días. La replay me suministró el alegror que me había faltado por pelear la punta.



Lag a la Poltergeist y las piruetas de Chispita... perdón, de Rolo

Tres días pasaron ya desde que los Irrompibles surcaran las áridas tierras del desierto boliviano, y yo seguía riendo. Y ustedes se preguntarán: ¿por qué? Bueno, recordarán que éramos 6 en la largada y sólo mencioné a 4 de nosotros durante el transcurso de la carrera...eso es porque no vi a los otros dos. Decidí recurrir al replay de la carrera, que salvé convenientemente, para ver qué había pasado con Avatar y Rolo.



- El extraño caso de Avatar: Por alguna fuerza ajena a él, supongo, su moto demoró en salir, quizás porque sorprendentemente un muchacho de semejante tamaño decidió subirse a una Honda 125. ¿El resultado? Una moto que parecía moverse con la velocidad y agilidad del triciclo de un niño de 3 años. Paradójicamente, le hubieran sido muy útiles las 2 rueditas de atrás, si hay algo que este muchacho necesitaba era un sostén que lo mantuviera fuera del alcance del suelo. De hecho, Avatar llegó a desarrollar una especie de afecto por el árido y reseco suelo boliviano, ya que en más de una oportunidad podía vérselo revolcando su cuerpo mientras su Honda pasaba sobre él peinándole la nuca. Pero como a todo Irrompible, nada parecía desanimar a tan temerario personaje que una y otra vez montaba su "triciclo de dos ruedas", hasta que sucedió lo que todos esperábamos tarde o temprano. Mientras yo corría y luchaba alocadamente por liderar la carrera, Avatar cayó en las garras del lag. Esta monstruosa aparición se manifestó como una fuerza invisible que lo retuvo en el aire durante 30 segundos (tan grácil como Trinity en The Matrix). Pero él no era el único damnificado, Rolo sufría la misma enfermedad.

- Rolo, de Shogun a acróbata chino: Ay, Rolo... he aquí el exponente más grande del mercachifle barato de la mentira. Cuánto reí y lloré al mismo tiempo, mis queridos lectores, al comprobar en esta replay que todo lo que escribió acerca de nuestras aventuras con Need for Speed era una mentira. No sólo terminó en un paupérrimo 4º puesto (gracias a Dios salvó su honor ganándole a Avatar en el último minuto) sino que además fue el astro del choque durante toda la carrera. Con la cantidad de veces que lo vi en el piso podría haberlo confundido con una lagartija del desierto boliviano. Quien se decía un gran corredor, un ganador, no era más que un miko divertido. Después de estrellarse con cuanto cactus hubiera en su camino decidió en la cuarta vuelta que dedicaría el resto de la carrera a hacer sus piruetas y monerías. Podía vérselo surcar como un misil las planicies en busca de alguna loma para hacer sus tonterías aéreas. Sacaba las piernas o hacía de Superman, todo por divertir a un público invisible a costa de romperse la cabeza en el 80% de los aterrizajes. Rolo, que miko mentiroso...pero divertido. Divertido hasta que me di cuenta que en realidad el título de Capitán Hilachor me quedaba chico a su lado. El, quien había demostrado que era más sucio y mentiroso que los demás, predicándose como un gran corredor cuando en realidad no era más que un mentiroso de pacotilla, un cobardico que nos engañó a todos con una farsa tan elaborada. ¿Quién era entonces el más sucio y traicionero? Creo que Rolo ganó por varios cuerpos. Vaya entonces, para él, el título de Capitán Hilachor.

Siege of Avalon, ¿un juego con formato de novela?

Por Pedro Federico Hegoburu

No nos equivocamos al afirmar que Internet da para todo. Esta vez descubrimos un nuevo juego de rol con un novedoso formato tipo novela: cada tres semanas ponen un "capítulo" en su Website, que continúa la historia por una módica suma de dinero. Hoy vemos la pimera entrega, que bajamos gratuitamente. Como decían Los Twist, "el primero te lo regalo, el segundo te lo vendo..."

Siege of Avalon (Asedio de Avalon, AA) nada tiene que ver con la mítica isla de la tradición inglesa, en la cual descansa el Rey Arturo. La historia -ambientada en una especie de Medioevo- relata los enfrentamientos entre los nómades Sha'ahoul y los habitantes de Eurale. Ambos coexistían ignorando la presencia del otro, pero un mal día los miembros de un clan de los Sha'ahoul (formados por dos razas, los Ahoul que son parientes cercanos de los orcos, y los Sha'men humanos) descubren por casualidad al poblado de Oriam. Los Sha'ahoul veneran todo lo relacionado con la tierra y desprecian a quien la modifique, y este concepto hace que malinterpreten las labores de cultivo de los habitantes de Oriam como una profanación de la tierra. ¡Qué te voy a contar lo que pasó! El jefe de los nómades (un insensato llamado Mithras) mató a todos los pobres campesinos que ofrecieron resistencia, a los niños del pueblo, y esclavizó a las mujeres. Con este incidente dio comienzo una cruenta guerra entre los Sha'ahoul y Eurale, que se inclinó a favor de los humanos cuando formaron la Coalición de Eurale con los reinos vecinos.

Con la ayuda de los Enanos, los humanos lograron edificar una fortaleza inexpugnable en un lugar clave de la región. La bautizaron "Avalon". Lamentablemente surgieron problemas entre los mienbros de la Coalición, y cuando éstos se vieron debilitados por la ausencia de tropas, un nuevo y más encarnizado ataque de los Sha'ahoul hizo que las líneas de defensa se replegaran hasta la fortaleza. Ahora ya sabemos porqué el título es "Asedio de Avalon"...

Con un innegable sabor a Ultima Online y Fallout (con la salvedad que no se juega online como el primero, y que el combate es en tiempo real y no por turnos como el segundo), en AA serás un joven humano que acaba de llegar a la escena al final de una guerra de 12 años. Sus habilidades se desarrollarán a lo largo del juego del modo que el jugador crea conveniente. Actualmente AA es un juego para un sólo jugador que puede ser ayudado por un máximo de 5 Personajes No-Jugadores (PNJ) que se unirán y abandonarán el grupo a medida que el juego avance. Como jugador, puedes asumir el control de cualquier personaje del grupo.





AA es una especie de preludio para un proyecto de 25 capítulos llamado "Pilares de Avalon", que tentativamente será lanzado en Diciembre de este año. Hasta ahora se puede obtener el primer capítulo de una serie de seis, el primero se distribuye gratuitamente pero el resto deben ser abonados a un costo de US$ 9.95 cada uno. Lo bueno de AA es que no todos los capítulos son esenciales para la historia: si bien es necesario que tengas algunos capítulos clave, puedes ignorar el resto ya que son considerados "expansiones".

La novedad es que se trata de una "Novela de Episodios en Juego de Computadora". Esto significa que AA es un juego completo dividido en capítulos como los programas de TV: en vez de recibir todo junto, se distibuye por entregas. Imaginamos que puede ser una modalidad interesante, siempre y cuando el precio final justifique la falta de un soporte físico como el CD, y que el servicio online (www.siege-of-avalon.com) compense la falta de manuales.

¡Como seguimos siendo buenos muchachos, pueden encontrar el archivo completo en nuestro XCD de este mes!

Dos latas y un hilito

Tipos de conexiones a Internet

Por Fernando Martín Coun

Hoy en día existen varias maneras de conectarnos a Internet con nuestra PC. La primera en aparecer, y la más difundida, fue por medio de la línea telefónica convencional. Luego apareció el CableModem en sus dos modalidades y ahora acaba de entrar al mercado el Servicio Inalámbrico. Por si fuera poco todavía no disponemos en el ámbito hogareño de las líneas telefónicas digitales ISDN (Integrated Services Digital Network) o RDSI, tal su abreviatura en castellano, muy difundidas hoy en EE.UU. y Europa.

Acceso telefónico

Es el tipo de conexión más utilizada y la que más dolores de cabeza nos provoca. Desde problemas en la configuración del modem en Windows hasta caídas en las conexiones con los ISP (Internet Service Providers). Pero lo que más nos preocupa es la lentitud del servicio que no sólo depende del ISP, sino también del modem y la línea.

El ancho de banda de una línea de transmisión nos da una idea de la cantidad de información que se puede enviar al mismo tiempo. En una línea telefónica analógica este valor es de 3 MHz (Hz = 1/segundo) lo que nos limita de antema-no la velocidad de transmisión a 36,6 kbps. Esta velocidad está medida en bit (binary digit) por segundo y representa la cantidad de información (bits) que puede ser transmitida durante un lapso de tiempo (segundo) por una línea de trans-misión. Imagínense una autopista: a medida que le agregamos carriles (aumentamos el ancho de banda), mayor cantidad de autos (información) podrán circular al mismo tiempo o sino, la misma cantidad de autos podrá circular a mayor velo-cidad.

Las telecomunicaciones en todo el mundo están regidas por un organismo internacional dependiente de las Naciones Unidas llamado International Telecommunication Union (ITU) que se dedica, entre otras cosas, a crear nuevos estánda-res y a resolver conflictos. Uno de esos estándares es el ITU-T V.90 que nace como una fusión entre los sistemas x2, desarrollado por 3Com/U.S. Robotics, y K56flex, desarrollado por Rockwell y Lucent. Este estándar permite obtener velocidades de 56 kbps para la transmisión de datos en líneas telefónicas. Para lograrlo el ISP debe estar conectado a una línea digital y nuestro modem a una línea telefónica directa. Cuando la información viaja del ISP al modem lo hace en forma digital a 56 kbps utilizando dos niveles de tensiones correspondientes con el 0 y el 1 digital, pero cuando nosotros enviamos datos al ISP, éstos son transformados por el modem en una señal analógica con varios niveles de ten-sión viajando así hasta la central telefónica donde vuelven a convertirse en unos y ceros para llegar al ISP. Al transfor-mar la señal en varios niveles de tensión la velocidad disminuye a 33,6 kbps. El problema está en que las centrales tele-fónicas no pueden recibir las señales con dos niveles de tensión solamente (codificación digital), es por eso que se recu-rre a transformar la señal en varios niveles de tensión (señal analógica).



¿Cuál es la causa por la cual la velocidad de transmisión de una señal analógica es inferior a la de una señal codificada de forma digital? La respuesta es el ruido. En las señales digitales este problema está "cubierto" por códigos de error que corrigen casi cualquier problema en la transmisión sin perjudicar la velocidad.

Al transmitir de forma analógica, pa-ra que no interfiera con la señal, se debe disminuir la cantidad de información (unos y ceros) que puede contener, lo que provoca una disminución de velocidad (menor cantidad de información en un mismo lapso de tiempo), que por distintos estudios está limitada a 33,6 kbps.

En la práctica los valores más frecuentes de velocidad en las conexiones oscilan entre los 40 y 50 kbps para la recepción de datos



Módem para servicio por cable

desde nuestro ISP y entre 25 y 30 kbps para el envío. Estos valores difieren de los teóricos principalmente por las pérdidas e interferencias sufridas a lo largo de la línea de transmisión.

CableModem

Los proveedores de CableModem en nuestro país son Cablevisión y Multicanal. El principal problema es que el servicio se limita al área de cobertura que tienen ambas empresas en la Ciudad de Buenos Aires y Gran Buenos Aires. Además, es posible que no planeen expandir la red al resto del país en los próximos meses.

La principal característica de este sistema es que la transmisión de información desde el ISP hasta nuestra PC se realiza por un cable coaxil que requiere un modem especial y controladores provistos por la empresa. Este tipo de cable puede transportar una mayor cantidad de información (tiene mayor ancho de banda) que la línea telefónica convencional, me-jorando la velocidad del servicio, que puede alcanzar valores de 10 Mbps según el proveedor y el servicio contratado. También hay un servicio de 128 kbps con un costo menor.

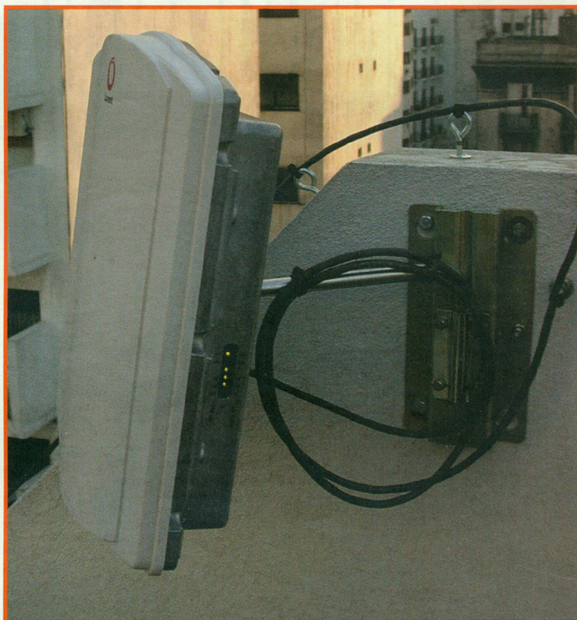
El envío de datos desde nuestra PC hacia el ISP se puede realizar de dos maneras diferentes. La más económica, en cuanto al abono del servicio, es a través del modem convencional conectado a la línea telefónica, con lo cual la veloci-dad de envío se reduce a 33,6 kbps. La segunda, más cara y sólo disponible en ciertas zonas de la Ciudad de Buenos Ai-res, se realiza por el mismo cable coaxil a una velocidad de 2,56 Mbps sin intervención de la línea telefónica, con lo que podemos estar conectados las 24 horas del día sin preocuparnos por la factura telefónica.

Las velocidades de las conexiones pocas veces alcanzan los valores mencionados ya que ahora el "cuello de botella" está en la conexión internacional con el servicio de Internet y la disponibilidad del servidor al que estemos accediendo.

Servicio Inalámbrico



Este servicio acaba de ingresar al mercado local y parece haber tenido muy buena aceptación debido a la rápida expansión que están logrando las empresas proveedoras. Al momento sólo está disponible en gran parte de la ciudad de Bue-nos Aires, pero prometen expandir la cobertura a toda la ciudad, Gran Buenos Aires, La Plata, Córdoba y Rosario para fin de año.



Antena de microondas utilizada por el servicio inalámbrico.

A diferencia de los otros sistemas, las velocidades de conexión entre nuestra PC y el ISP, tanto para envío como para recepción de datos, son idénticas. La instalación requiere una placa de red Ethernet con RJ45 que se conecta a una antena de microondas, provista por el ISP, instalada en el exterior del edificio o casa. La antena transmite la señal a frecuen-cias muy altas (en el rango de los 3 GHz) hasta la estación base más cercana que está conectada a una red digital con el ISP. La capacidad de la red inalámbrica permite velocidades de hasta 1,5 Mbps aunque los ISP garantizan un promedio de 128 kbps.

Red Digital de Servicios Integrados (RDSI)

Por el momento sólo está disponible para algunas empresas. Tal vez, con la apertura del mercado de las telecomunica-ciones se

Comunicado de prensa ITU - 4 de julio de 2000

Nuevos estándares para modems de banda vocal

La UIT acaba de anunciar que se está trabajando en el nuevo estándar ITU-T V.92 basándose en el éxito que tuvo el ITU-T V.90. Las mejoras que incorpora son las siguientes:

- Aumento en más del 40% de la velocidad máxima de datos hacia la red, lo que representa un nuevo máximo de 48 kbps en las mejores conexiones.
- Tiempos de inicio significativamente menores en conexiones reconocidas.
- Posibilidad de poner "en reserva" el modem cuando la red indica que está en espera una llamada entrante.

Además se presentaron mejoras en otros dos estándares referentes a la compresión de datos y a la búsqueda de averías en los modems y procesos de conexión. En noviembre de 2000 el programa de trabajo llegará a la fase final de aprobación de los estándares, que entrarán en vigor si se adoptan por unanimidad.

extienda a todos los abonados.

Las comunicaciones por medio del RDSI permiten el transporte de voz, imagen, fax y datos en forma simultánea y a distintas personas inclusive, logrando velocidades superiores a las alcanzadas con la telefonía convencional. Al igual que en el servicio inalámbrico, las velocidades de envío y recepción de datos son idénticas. El medio por el cual se transporta la señal es el mismo cable que llega hasta el domicilio del abonado al servicio telefónico actual; la diferencia está en la tecnología utilizada en los teléfonos (también se necesitan modems especiales) y en las centrales telefónicas.

Existen dos tipos principales de servicios: El Básico (BRI: Basic Rate Interface), más usado en pequeñas oficinas y en el hogar, posee 2 canales de 56 ó 64 kbps para el transporte de datos o voz; y el Primario (PRI: Primary Rate Interface), para la gran industria, permite varias líneas simultáneas en sus 23 canales de 56 ó 64 kbps. Si se utilizan los 2 canales del servicio BRI para la recepción de datos, la velocidad máxima alcanza los 128 kbps.

Conclusión

El mercado local de Internet creció de una manera impresionante en los últimos años. Podemos decir que la tecnología disponible para el acceso no pudo seguir su avance... intereses económicos, falta de inversión, tal vez de visión.

El uso de Internet ya no se limita al chat, compras o navegación en general, ahora los usuarios quieren hablarse, verse y jugar. Para esto hace falta mayor velocidad y disponibilidad geográfica con menores costos. Esperemos que la liberación del mercado de las telecomunicaciones sea el puntapié inicial de una nueva Internet para todos.

Tabla comparativa de servicios de conexión a Internet

	Acceso Telefónico	CableModem 1	CableModem 2	Servicio Satelital	RDSI (BRI)
Velocidad máxima de envío	33,6 kbps	33,6 kbps	2,56 Mbps	1,5 Mbps	1 canal: 56 o 64 kbps 2 canales: 112 o 128 kbps
Velocidad máxima de recepción	56 kbps	10 Mbps	10 Mbps	1,5 Mbps	1 canal: 56 o 64 kbps 2 canales: 112 o 128 kbps
Tiempo estimado de bajada* de archivo de 10 MB**	24 minutos	8 segundos	8 segundos	55 segundos	11 a 24 minutos, dependiendo de la configuración.
Medio de transmisión	Cable telefónico	Envío: Cable telefónico Recepción: Cable coaxil	Cable coaxil	Aire	Cable telefónico
Tipo de transmisión	Envío: Analógico Recepción: Digital	Envío: Analógico Recepción: Digital	Digital	Digital	Digital
Costo mensual aproximado sin IVA	Consumo telefónico: $ 30,- (3 h/día en horario reducido con 0610) Abono ISP: Gratis hasta $35,-	Consumo telefónico:$ 30,- (3 h/día en horario reducido con 0610) Abono ISP: $70,- Instalación: $ 100,-	Abono ISP: $ 100,- Instalación: $ 150,-	Abono ISP: $ 100,- Instalación: $ 80,-	Datos no disponibles.

*El tiempo estimado de bajada es un valor ideal calculado basándose en la velocidad máxima de recepción.
**1 Byte = 8 bits; 1 MB = 1.024.000 B = 8.192.000 b = 8,192 Mb; 10 MB = 81,92 Mb

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES



LA CARTA DEL MES

Predicciones XTREME

En la XTREME PC número 2 apareció publicada una carta enviada por Marcelo Kuz.

En la misma preguntaba textualmente (la revista que tengo a mi lado no me deja mentir): "¿Saben qué es lo que hay que tener para poder jugar al Grand Prix 2 en SVGA, con 26 fps y todos los gráficos al mango?"; a lo que respondieron: "Sí, alguna máquina que va a salir para el año 2000, según mis cálculos."

Hace 2 años me compré una Pentium II 300MHz y lo primero que hice fue probar el GP2. Para mi sorpresa todavía no era el momento... La prueba que hago es poner una carrera rápida en Mónaco, con todos los autos, largando desde el puesto 13°, todos los gráficos activados y los fps a 26. Si uno apreta la tecla "O" aparece en pantalla un número indicando el porcentaje de uso de CPU que si sobrepasa el 100% indica que el juego funcionará lento. En mi PII dio 160%, mucho mejor que los 300% que me marcaba con mi Pentium 200MHz y muchísimo mejor que los 450% que marcaba mi Pentium 100MHz (la que tenía al momento de salir el juego allá por el 96).

La semana pasada instalé una Pentium III 550 MHz en la casa de un amigo y lo primero que hice fue probar este gran juego. Para mi sorpresa el resultado fue 100%. ¡Al fin una PC en la que funciona sin problemas!

Enseguida me acordé de la predicción... en realidad nunca me había olvidado.

Un detalle más, y bastante interesante. Cuando salió el World Circuit (GP1), no había PC que lo soportara, cuando por fin la tuvimos apareció el Grand Prix 2 y se repitió la historia, y ahora... ¡cuando podemos jugarlo sin problemas sale el Grand Prix 3! ¡Espero que si preguntan qué PC hay que tener para exprimirlo, no respondan "alguna que va a salir para el año 2025" porque no voy a poder esperar tanto tiempo!

Bueno los dejo tranquilos y me llevo mis dudas y sus aciertos Grand-Prix-existenciales para otro lado... Saludos.

Rodrigo Altamirano
cutanca@yahoo.com

¡Impresionante! Para serte sincero, Rodrigo, no me acordaba ni a palos de la predicción, pero como comprobaste no estaba tan errado... Con respecto a GP3 no te hagás problemas, que ahora, en la era de las placas 3D, las cosas no son tan difíciles como antes... Para el 2010 va a andar al pelete :)

¡Ah! Pasate cuando quieras por la Editorial para buscar tu premio, un hermoso jueguín.

Correo Chupamedias

Estimados delincuentes, etc, etc:

¿Cómo les va? Ayer decidí festejar nuestro Día de la Independencia comprando vuestro número de julio (ah no, es cierto, el nuestro no es el 4, es el 9... me olvidaba que todavía no "ascendimos" a rango "oficial" de colonia). Bueh, ahora en serio, muy buena la revista. Los sigo desde hace un par de años y es sorprendente lo que han madurado... (?)

Yo soy un viejo fana de las aventuras gráficas (desde los tiempos de Larry 5 que no he parado) así que estoy chocho de que finalmente hayan decidido romper una lanza por The Longest Journey... (hace tantos meses que venían informando en Internet lo increíble que era, que pensé que ese dato se les había escapado).

Una pequeña crítica con respecto a eso. Hubiera sido mejor (en mi humilde opinión) darle una página más a la "review" de TLJ y profundizar un poquito más (personajes, filosofía del juego y demás yerbas) y darle una menos a Daikatana... Para destruir a Romero (aunque él lo tenga bien merecido, desde ya) no hacen falta 3 páginas, che; a esta altura es como hacer leña del árbol caído, me parece.

Con respecto a lo que dice Leonardo Panthou en el Correo no estoy de acuerdo.

Creo que él se ha "fanatizado" un poquillo... The Curse of Monkey Island es una gran mejora en términos de gráfica y sonido sobre los otros dos. Es como querer comparar Larry 3 con Larry 7, nada que ver... Aunque sí comparto que el final de TCMI es una acción criminal digna de Al Capone...

Ya imaginarán a estas alturas, que siendo todo un purista de las aventuras, entre los arcades y yo "hay algo personal", como diría Serrat. Pero por lo que cuentan de H. M. FAKK2 puede ser que le de una oportunidad... (todo juego que incluya a mujeres pulposas en paños menores e insectos mariguaneros la merece).

También espero con expectativa qué será del futuro de Halo... A pesar de mi ODIO hacia los arcades, Los irrompibles es una de mis secciones favoritas. Muchachos, Uds. son lo más...

Bueno, me despido con una inquietud... ¿Cómo catzo hago para conseguir The Longest Journey (que no sea a través de Internet)? Estoy dispuesto a hacer cualquier cosa, desde trapearles el piso a desinfectar el ídem a Inodorelli...

Vuestro, por el poder del anillo de Ril´yeh, por el sable corvo de Darth Vader, por el cambio de aceite de la nave de Rick Hunter:

André
axelcast@sinectis.com.ar

Nuestro amigo Sebastián quería despacharse a gusto con la "creación" de Romero, uno de los arcades 3D más comentados de los últimos tiempos. Y Moki necesitó tres páginas para poder sacar toda la bronca, en una nota que personalmente me parece excelente, y sumamente divertida, por cierto.

The Longest Journey lo podés conseguir en algún comercio amigo, como por ejemplo CD Market... e Inodorelli dice que lo tienen bastante limpito, así que no, gracias.

Monkey Island

¡Hola a todos los que estén leyendo esta carta!

Soy Chorcha (Jorge) y tengo 14 años. Soy FANÁTICO de las aventuras gráficas. Pasé alrededor de 14 (el otro día me las puse a contar con un amigo), un número que para los expertos es muy poquito y para los principiantes es bastante importante.

¡Ah! Casi me olvido de los halagos. Como no quiero repetir lo que ponen todos en sus mails o cartas, sólo les voy a decir que:

1- Esta es la mejor revista que leí en mi vida (y eso que leí de todo tipo...)

2- Algo que me encanta de la Xtreme es las notas que hacen, porque saben lo que escriben y te hacen entender lo que quieren decir.

3-Terminé repitiendo todo lo que dicen los demás así que terminemos la sección de halagos diciendoles sólo una cosa: SON LOS MEJORES.

Bueno, pero este mail no era para hablar de lo buenos que son, sino para hablar del tema que propuso Leonardo Panthou (perdón si lo escribí mal).

Aventuras gráficas son mi predilección, como les dije antes. Jugué desde el Larry 6 y 7 hasta los Monkey 1, 2 y 3 pasando por The Dig, Full Throttle, Broken Sword, Sam y Max y Grim Fandango, entre otros. Pero la saga que más me atrapó fue la de Monkey Island, como a muchos argentinos. El mejor (para mí) sin lugar a dudas es el 2, con una historia atrapante y con los puzzles más ingeniosos que conozco. El 1 también me encantó, pero fue más fácil de pasar. Pero el 3 me decepcionó: Empezás estando al mando de un Guybrush Threepwood muy diferente, con unos cambios gráficos gigantes. Pero no me malinterpreten, esa en realidad fue la parte que me gustó. El problema es que para pasar este juego sólo tuve que estar 5 días enfrente de mi monitor (y eso que estaba en inglés) mientras que en otros juegos me tomó más de un mes para pasarlos.

Otro tema es el paso del 2D al 3D. Ya sé que ahora si todos los juegos no están en 3D no son aceptados, pero sinceramente no creo que se pueda obtener un juego tan bien hecho como algunos de los que están en 2D (The Dig, MI2) que con gráficos bastante malos (estamos hablando de pixeles de 2 metros y medio más o menos) te mantienen atrapado hasta el final, con una trama que se revela poco a poco y te sorprende con alguna vuelta en la historia cuando menos te lo esperás. Yo creo que gracias a sus comienzos Monkey Island tiene tantos seguidores, y la gente de LucasArts tendría que mirar lo que hicieron bien y no repetir errores. MI4 podría llegar a ser un juego excelente, pero si sigue el camino que está llevando la saga, no creo que llegue a nada. Igualmente me lo voy a tener que comprar obligatoriamente ya que no puedo dejar de serle fiel a mis queridos Monkey's, y esperemos que no gasta plata al dope.

P.D.: The Longest Journey, ¿me andará bien con una Pentiun II 300 MHz, 48 de RAM y una placa aceleradora de 8 MB?

P.D.2: ¿Qué requerimientos suponen que va a tener más o menos Monkey Island 4?

Chorcha
chorchas@sinectis.com.ar

1) Sip, perfecto.
2) Por el momento no hay información acerca de los requerimientos de Monkey Island 4, pero de consuelo te cuento que la fecha estimada de salida es para fines de este año.

Mike Stewart's Pro BodyBoarding

Santiago Videla:

Te cuento que tengo 23 años y desde hace 10 practico surf. Tuve la posibilidad de practicarlo en diferentes partes del mundo, y el motivo de esta carta es para quejarme por poner al juego de Mike Stewart en El Lado Bizarro por tu ignorancia acerca del tema que estabas tratando.

En primer lugar te burlás de los programadores al decir que nunca viste que una ola se aleje de la playa, y en ese aspecto estás muy mal informado, porque en muchos lugares del mundo (Fiji y algunas zonas de Hawaii) se produce ese efecto que vos mal clasificaste, ya que en esos lugares se forman verdaderas "mini-bahías" en donde se juntan las corrientes y le confieren ese efecto y ayudan a formar esos tipos de olas, las cuales se caracterizan por ser olas lentas.

Otro aspecto que quiero resaltar es cuando vos decís que la tabla "surfea hacia atrás", este punto lo tengo que atribuir a tu falta de experiencia en este deporte ya que nunca lo practicaste (por lo que veo) y por lo visto nunca te interesaste en ver videos o buscar información sobre el mismo.

Pensá que en muchos lugares del mundo -en argentina, si se dan las condiciones necesarias también- las tablas viajan sobre las olas a grandes velocidades, y a eso se le suma la arquitectura de un bodyboard (no la de una tabla de surf), por supuesto que se puede hacer y se lo denomina un 180 (la cual es una maniobra muy común y muy fácil de hacer); por último coincido con vos cuando hablás acerca de la física de las olas ya que está muy bien proporcionada, y además quiero hacer hincapié en los escenarios que respetan fielmente la calidad de olas que caracteriza a cada uno de esos lugares; como punto final y quizás la única contra que tenga este juego, son los fondos de los escenarios (pero a quién le importa...) y lo que sí es algo que debió pulirse mejor, es el tema de las texturas, principalmente en la cámara que hace una vista dentro de la ola.

Sin más para decir me despido diciendo que su revista está al orden de las mejores revistas del tema en el mundo, y ya sabés, Santiago, si desconocés algún tema es mejor dejarlo pasar y no hacer del mismo una burla, porque el único que termina burlado sos vos.

Saludos

Mirage-m3
mail@gamebox.net

Mirage-M3 (lindo alias) te comento que tengo 30 años y no practico surf, de hecho está bastante lejos de ser una de mis prioridades y desconozco muchas de las particularidades de este deporte por eso te agradezco tu hermosa clase sobre las mini-bahías y todo lo demás.

Pero como podrás ver, El Lado Bizarro no es un suplemento ni de La Aventura del Hombre ni de la ESPN, sino que lo que analizo acá son juegos de poca monta y al decir "analizo" me refiero a revisar todos los aspectos de un título, en especial su parte técnica, por lo que no hace falta ser el propio Mike Stewart, para darse cuenta que estamos ante un título de cuarta, cosa que dudo seriamente que hayas podido apreciar desde un fanatismo tan ciego como el que evidentemente tenés por este intento de juego.

Desafortunadamente el poco espacio que tengo para comentar las innumerables "virtudes" de cada juego que cae en esta sección no es mucho y por eso no puedo explicar a fondo todo, pero ya que estamos voy a aprovechar para contarte algunas otras cositas, que tal vez escaparon a tu aguda visión...

Para empezar, si bien lo de las mini-bahías puede ser una explicación racional para lo de las olas que van desde la playa hacia mar adentro, tal vez si te hubieses

tomado la molestia de ver el juego aunque sea algunos segundos te podrías haber llegado a dar cuenta que en la mayoría de los casos, las olas siempre van hacia donde estás vos... muy grosso, ¿no te parece?, pero dudo muy seriamente que alguien dentro de Gee Whiz! Entertainment tenga una mínima noción de lo que es una mini bahía, ya que es muy poco probable que lo hayan tenido en cuenta a la hora de hacer este juego.

Lo más cómico del caso es que las supuestas olas reales (por lo menos así lo anuncia la caja) ocupan tan solo una porción de la pantalla y todas son exactamente iguales, de hecho cuando se las ve venir parece que son una escalera.

Con respecto a lo de la maniobra de 180° que vos nombrás, me parece bárbaro y esto sí lo he visto hacer en varios videos, pero volviendo a este maravilloso juego, posiblemente no notaste que si se trata de realismo difícilmente se pueda tomar en cuenta ya que además de poder deslizarse hacia atrás en la ola, también podés ir en sentido contrario a la corriente y por supuesto marcha atrás y sin caerte, pero supongo que las costas de Fidji y Hawaii deben producir algunas alteraciones en las leyes de la física y esto también se debe poder hacer en la realidad, ¿no?

Incluso, hasta podés treparte a una ola girando como si fueras un ventilador y sin perder el equilibrio, con lo que sinceramente creo que si Mike Stewart o alguien más puede llegar a hacer algo así, debería ponerse una capa y hacerse super héroe, que tanta falta vienen haciendo.

Otros detalles que sin duda lo hacen merecedor de figurar en esta sección son la poca por no decir casi inexistente variedad de opciones y el extremadamente reducido soporte para distintas configuraciones de hardware, muy especialmente con placas de video más o menos recientes, que hace que sus ya de por sí pedorras texturas a veces se vean pinchadas o que sus controles ni siquiera respondan, por mencionar algunos de sus interminables defectos, que supongo se te han escapado.

Ya que estamos de paso, te cuento que casualmente Gee Whiz! Entertainment es una compañía que produce juegos de bajo presupuesto, que por lo general son desarrollados en poco tiempo y a veces (como en este caso por ejemplo) hasta regalados son caros.

Incluso títulos como Gruesome Castle y los conocidos Halloween Harry y Zombie Wars, producidos por esta misma compañía, parecen lo último en tecnología en comparación con este juego y eso que ya son bastante viejitos.

Después de leer tu carta, sólo puedo suponer que en este caso te dejaste llevar por tu pasión hacia este deporte o que te conformás con muy poco, pero en mi caso te aseguro que ya llevo mucho tiempo en esto y estoy acostumbrado a ver juegos de verdad, por lo que me considero (o por lo menos eso es lo que me hacen creer por aquí) capaz de darme cuenta cuando un título no vale ni siquiera el CD que ocupa, como en el caso de éste.

Sin más que agregar, espero que con esto tengas una idea algo más aproximada sobre cómo revisamos un juego y que entiendas que en esto el fanatismo no tiene cabida (sino únicamente revisaríamos los juegos que nos gustan).

Personalmente no tengo nada en contra de este deporte, sino que lo que puse en la nota es lo que pienso y lo ratifico, incluso disfruté mucho jugándolo ya que me reí a más no poder por un buen rato, pero bueno, como dicen... sobre gustos no hay nada escrito, así que te deseo mucha suerte.

Santiago Videla

Uno más del grupo

Sres. de XTREME PC (léase Sres. Maximiliano Peñalver, Santiago Videla, Gastón Enrichetti y Martín Varsano y otros):

Ya hace rato que soy un asiduo lector de sus revistas (XPC y NL).

Les aclaro que soy de eso "viejos loquitos" del mundo de los videojuegos y las computadoras. Y no digo PC's, ¡ya que empece con la vieja y querida Sinclair!

Si Sres, soy de la vieja usansa. De ahi pasé por las Spectrum (también del queridísimo Sinclair), Commodore, Talent MSX hasta mi primer PC, una AT 80286 con 1MB de memoria. ¡Y pensar que era lo más! En el medio, obviamente, estuvieron los videojuegos, a saber: Teleclick, Atari 2600, EduJuegos, Family, Nintendo, Super Nintendo, etc. Como verán, estoy algo chiflado con esto del mundo de la electrónica aplicada a los videojuegos y las PC's. Les cuento que trabajo hace más de 7 años en este campo como técnico. Y, lo que más me gusta de todo este mundillo, son los "fierros". Así es. A pesar de mi pasión por los jueguillos, con lo que más me identifico es con los fierros. Armar una máquina componente por componente. Probar nuevos micros, memorias, motherboards, placas de video, de audio, etc.

Pero con el pasar de estos años, no he podido hacerme de amigo alguno que comparta a pleno estos gustos. Sí, tengo muchísimos amigos que disfrutan de los juegos, pero "los ven pasar", solamente. Y que le gusten los fierros... ninguno.

Es por eso que recurro a ustedes. Son el primer grupo de personas con las cuales digo "con estos chicos quiero tomarme un cafecito hablando de lo que más nos gusta" ¡Y no de fútbol! Lo que me gustaría saber es si cabe la posibilidad de algún diálogo con ustedes (sé que con todos juntos se haría difícil, ¡pero con alguno que quiera rescatarme!). No sé si es mucho pedir, pero me gustaría poder hacerlo. Quizás alguna charla por chat, si lo prefieren a algo personal. Aunque prefiero compartir una cerveza y unos "manices" durante una recreadora charla. Desde ya, les agradezco.

Otra cosita, si alguna vez necesitan los resultados de algun testeo de hardware o quizás sólo la opinión de otro "profesional", estoy a su entera disposición (obviamente que gratarola).

Bueno, me despido ya (por ahora solamemente, para su intranquilidad).

Desde ya les agradezco su atención.

Lucas Antonelli
casaxa@yahoo.com

Mirá, Lucas, estamos planeando en un futuro no muy lejano iniciar algún tipo de chat con nuestros lectores, en algún canal que se va a crear específicamente para ese fin, y ahí seguramente vamos a poder charlar un poco de este apasionante mundo que nos tiene a todos locos. Estáte atento a la revista que te vamos a informar el día y la hora de la "reunión".

Monkey Island II

Hola:

Me llamo Leonardo Navarro, tengo 17 años y soy de Ramos Mejía. Bueno, no hace falta que les diga que son la mejor revista de juegos (para PC, claro está) porque ya lo deben saber. Les escribo porque quería contestar las cartas de dos personas: Leonardo Panthou y Fernando Martín Coun.

Con respecto a Leonardo quería decirte lo siguiente: yo jugué al Monkey Island I, II y III y sinceramente no concuerdo con vos. Me parece que el MI3 es realmente un JUEGAZO en todos sus aspectos: los gráficos son de primera, el sonido es excelente, la historia está bárbara, y creo que los personajes son lo mejor del juego. La inclusión de nuevos protagonistas hace más interesante

la historia ya que cada uno de ellos tiene su personalidad y distintas cosas para contar.

El atuendo de Guybrush Threepwood, como voz bien dijiste, va de acuerdo con su personalidad y eso lo hace más realista y gracioso.

Ahora. Bueno... ¿qué tiene de malo Elaine?, el hecho de que a vos no te guste no quiere decir que sea fea, a mí me pareció que estaba bien y no se parece en nada a un dibujo japonés ya que el estilo de ellos es completamente diferente.

Y para no alargarme demasiado, con respecto a los seis capítulos, no veo que tenga nada de malo. Eso no varía en nada el desarrollo del juego y mucho menos la historia o jugabilidad, así que no sé en qué te afecta.

Bueno Leo, eso es todo, me parece que no coincidimos en algunas cosas, no lo tomes a mal, yo solo te expresé mi opinión.

Ahora sí, Fernando, me parece que no conoces el verdadero potencial que tiene una PC, ¿cómo vas a decir que no le queda mucha vida?, al contrario, creo que a las computadoras les queda mucho por delante y dudo mucho que las consolas puedan alcanzarlas.

1) Primero, las PC's no solo sirven para juegos, también tienen programas que son sumamente útiles y que tienen opciones muy interesantes.

2) Después, las consolas no son eternas, porque tarde o temprano salen máquinas nuevas y la tuya se vuelve vieja, entonces tenés que ahorrar fortunas para comprarte otra. Además conozco más de una persona que tiene PlayStation, y también tiene que gastar dinero en repararla, que el lente anda mal, que el joystick, etc.

3) Y por último, a mí me parece que el tema ese de que hay que configurar ciertas cosas, los dll's, y todo ese tipo de cosas, forman parte de lo que es el mundo de la computación, y si realmente te gustan las computadoras como a mí, no tendrían que molestarte.

Bueno, con esto no quiero decir que las consolas sean malas, pero a mí me van a seguir gustando las PC's, además si te gustan los juegos de algunas consolas tenés los emuladores.

Entonces, Fernando, te digo lo mismo que a Leonardo, ésta es simplemente mi opinión, yo no tengo nada en contra tuyo.

Me gustaría que me publicaran la carta para hacerle saber a los lectores lo que pienso, creo que muchos estarían de acuerdo conmigo. Un abrazo, ¡CHAU!

¡Por lo menos así lo veo yo!

Leonardo Navarro
Leon_javan@hotmail.com

Pasión

Hay algo que los demás no entienden, y esto es el sentimiento de los videojuegos.

Muchos piensan que es una estupidez, un mero hobby para pasar el rato. Hay otros que nos ven frente al monitor y dicen: "este pibe está hecho pelota".

Lo que no entienden es que en ese tiempo, nosotros estamos construyendo ejércitos, derrumbando castillos, fragueando gente y viviendo un par de emociones copadas. Casi todos nos encanta desde chicos, ya que no podemos olvidar esas noches en las que te quedabas con tus amigos jugando a Red Alert, a Warcraft 2 o tratando de armar una red, ¡la más primitiva que había! Así, todos los días uno trata de revivir esas emociones, pero en vez de revivirlas, ¡uno vive emociones nuevas y mejores que las anteriores!

Lo que quiero explicar con esta carta es que la computación, (¡aunque tiene sus defectos, como el continuo avance, pero ese es otro tema!) es una pasión tan grande, una vivencia tan linda, que no se puede explicar. ¡No me digan que no les encanta llegar a casa con un juego nuevo en la mano y la emoción de probarlo! ¡Y no les cuento cuando es un épico del género!

Bueno, ¡sigan haciendo lo suyo y expandiendo ese sentimiento tan lindo que es la computación y los videojuegos!

Saludos,

Pablo
pablo_requejo@hotmail.com

P.D.: Si quieren donarme su trabajo, que es el mejor en el planeta, ¡saben que estoy disponible!

¿Donarte nuestro trabajo? Bueno, hagamos así: Nosotros te donamos la parte de escribir y diseñar las revistas, y nos quedamos con la de jugar. :)

Malditos patches

Hola Xtremepc maníacos:

Los programadores nos tratan de estúpidos o "chiquitos" que no entendemos lo que nos hacen, pero muchos de nosotros sí nos damos cuenta de que, apresurados por sacar un juego antes que la competencia, nos llenan de "parches" que necesitamos para jugar a esos juegos decentemente. Esto se estandarizó por la llegada de Internet, porque ellos pueden hacer llegar a todo el mundo esos patchs sin gastar dinero, aunque nosotros seamos los que debemos pagar la factura del teléfono, tratando de bajar de la red esos "benditos" archivos y que a veces pesan muchos megas. Bueno espero que esto se termine o por lo menos que se alivie esta ola infernal de patchs, que el 1.0, el 3.2 el 5.3... ¡BASTA!

Pablo Slide
pablo151@hotmail.com

Medievia

Queridísimo Maximiliano Ferzzola:

Gracias, gracias, gracias y un millón de veces gracias por introducirme al fantástico mundo de MEDIEVIA.

Tengo una sola pregunta, ¿hay alguna lista con todos los comandos del juego disponible?; porque son muchísimos y es prácticamente imposible saberlos a todos.

Otra vez gracias:

Maximiliano Estevez
maxiestevez@yahoo.com

¡Uffff... Los comandos del Medievia son muchísimos! Desgraciadamente por cuestiones de espacio no te los podemos postear todos. Pero no te hagas drama, poné Help en la pantalla y te va a salir una lista con los fundamentales del juego. La palabra Help acompañada por una de las palabras del manú te va a mostrar todos los comandos disponibles en esa área. Por ejemplo: Help Combat. ¿Se entendió? Un abrazo.
MadMax.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4º "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

más fácil que nunca!

números atrasados

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLE-CCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo. / **NUMERO 2 (Dic. 97):** Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc. / **NUMERO 3 (Ene. 98):** Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc. / **NUMERO 5 (Mar. 98):** Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy. **NUMERO 7 (May. 98):** Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy. / **NUMERO 8 (Jun. 98):** Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter. / **NUMERO 9 (Jul. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter. / **NUMERO 10 (Ago. 98):** Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood. / **NUMERO 11 (Sep. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más. / **NUMERO 12 (Oct. 98):** Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más. / **NUMERO 13 (Nov. 98):** Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más. / **NUMERO 14 (Dic. 98):** Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming - Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más. / **NUMERO 15 (Ene. 99):** Soluciones: Grim Fandango y X-Files - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - SiN - Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0 Apertura.

Febrero 1999 — NUMERO 16



Previews: Team Fortress 2 South Park - Redline Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V

Agosto 1999 — NUMERO 22



Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma - Primera parte Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear 2

Febrero 2000 — NUMERO 28



Previews: Baldur's Gate II NFS: Porsche Challenge Reviews: Battlezone 2 - PCFútbol 2000 - PC Atletismo 2000 - Grand Prix 500 / Soluciones: Indiana Jones y L.M.I. (1ra Parte) - Cydonia - Trucos

Marzo 1999 — NUMERO 17



Reviews: Simcity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA Baldur's Gate y más Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz

Octubre 1999 — NUMERO 24



Previews: Warcraft III - Blade - Age of Empires II Diablo II / Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver Re-Volt - C&C: T. Sun Soluciones: Discworld Noir - H&D (1ra Parte) EverQuest - Trucos

Marzo 2000 — NUMERO 29



Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 Earthworm Jim 3D y más Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da parte) Trucos: Alien vs. Predator - Odium - Nox y más!

Abril 1999 — NUMERO 18



Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS

Septiembre 1999 — NUMERO 23



Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos: Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II

Abril 2000 — NUMERO 30



Previews: Force Commander - Homeworld: Cataclysm - Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma Trucos: Die Hard Trilogy 2 Test Drive Le Mans y más!

Mayo 1999 — NUMERO 19



Reviews: X-Wing Alliance Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra Parte) - R. Evil 2 - Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos: BTCOD

Noviembre 1999 — NUMERO 25



Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace II - Age of Empires II / Soluciones: H&D (2da Parte) - Trucos: Speed Busters - Drakkan - Command & Conquer: Tiberian Sun - Braveheart

Mayo 2000 — NUMERO 31



Reviews: Thief II - NFS: Porsche 2000 - Messiah - Total Soccer 2000 - F1 2000 - Soluciones: Atlantis II - Guía Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

Junio 1999 — NUMERO 20



Previews: Informe Especial de la exposición E3 - Reviews: Star Wars Ep.1: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da Parte) Ring - Trucos: Phantom Menace - S.Park Worms Armagedon

Diciembre 1999 — NUMERO 26



Previews: Urban Chaos - NFS: Motor City - Quake III Arena / Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 Soluciones: Hidden & Dangerous (3ra Parte) - Homeworld - Trucos

Junio 2000 — NUMERO 32



Especial: Informe E3 2000, con todos los juegos que se vienen! - Soluciones: Thief 2 - Starlancer y Dracula Resurrection Trucos: Alien vs. Predator Gold - Codename: Eagle - Starlancer y más!

Julio 1999 — NUMERO 21



Reviews: Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más / Soluciones: Black Dahlia - Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need f. Speed 4

Enero 2000 — NUMERO 27



Previews: Nox - The Sims - Thief 2: The Metal Age Reviews: Quake III - U. Tournament - Tomb Raider: TLR - SWAT 3 - NBA Live 2000 Además: 7 páginas con más de 270 trucos

Julio 2000 — NUMERO 33



Especial: Informe de los nuevos juegos con el engine de Quake III Arena - Previews: Midtown Madness 2 Sacrifice - Soluciones: MDK2 Trucos: Daikatana Counter Strike - Vampire Independence War y más!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de la revista (menos el 4 y el 6 que están agotados), por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (**011**). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26 y 33).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

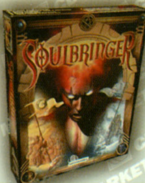


CD MARKET

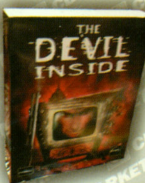
SATISFACCIÓN PARA IMPACIENTES...



Diablo
3 Pagos de $18



Soulbringer
3 Pagos de $25



Devil Inside
3 Pagos de $25



Icewind Dale
3 Pagos de $25



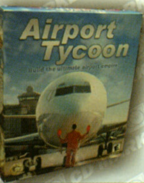
Deus Ex
3 Pagos de $25



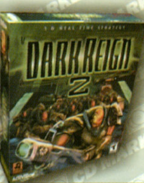
Ground Control
3 Pagos de $25



Kiss Psycho Circus
3 Pagos de $25



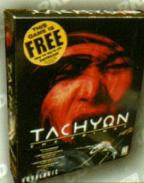
Airport Tycoon
3 Pagos de $18



Dark Reign 2
3 Pagos de $29



Enemy Engaged
3 Pagos de $25



Tachyon
3 Pagos de $25



Daikatana
3 Pagos de $22



3 Pagos de $54



3 Pagos de $73



3 Pagos de $54



3 Pagos de $43



3 Pagos de $18



3 Pagos de $33



3 Pagos de $26



3 Pagos de $25

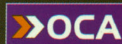
VENTA TELEFONICA

Envíos a todo el país
4393-2688 ó 4372-5900

Información adicional sobre productos y formas de pago:
cdmarket2@memotec.com.ar



Hasta 12 cuotas



Entregas en 24, 48 y 72 hs

MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
Lunes a Viernes de 10 a 20hs





CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
Lunes a Viernes de 9 a 19hs

DINO CRISIS

Utilitarios y Patches:
Windows Media Player 7.0
ACDSee Classic 2.43
Half-Life 1.1.1.0
Deus Ex D3D

XTREME PC

ISSN 0329-5222

El presente CD corresponde a la edición Número 34 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.

OTROS DEMOS
Star Trek Voyager: Elite Force
Bang! Gunship Elite
Traffic Giant
y mucho más!

Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.

CD1

AGOSTO 2000

XTREME CD

KISS PSYCHO CIRCUS
THE NIGHTMARE CHILD

Utilitarios y Patches:
Internet Explorer 5.5
mIRC 5.71
Diablo II 1.01 y 1.02
Unreal 2.26 Final Patch

OTROS DEMOS
Vampire The Masquerade
Star Trek: New Worlds
Infestation
R.C. Racers DeLuxe
y mucho más!

XTREME PC
ISSN 0329-5222

El presente CD corresponde a la edición Número 34 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.

Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raiz del CD.

CD2
AGOSTO 2000

XTREME CD